国家广电总局发布严厉通告!! 网游电视节目全线叫停!!

2004 12

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

独家赠品

精美多罗相册 随机获取一款

游戏过不去? 当期游戏彻底攻略

新天魔界 混沌世纪IV
洛克人ZERO3
盖娜KAENA
星之卡比 镜之大迷宫
马里奥高尔夫
真红之泪

电软收藏

忍者外传剧情大结局
异度传说2善恶的彼岸

五一专题

游戏够辛苦 劳动最光荣!

庶民主义 PS2的沉重(二)

PS2手柄真假难辨?手疾还要眼快!
电软教你识别随机手柄掉包大事件

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

◆无双报道

互趣奥世界/大神
马里奥故事2
幻侠乔伊/幻侠乔伊2
PS2・GC双双公开!
特鲁内克大冒险3 ADVANCE
生化危机爆发 档案2
J联盟职业球会创造04
最终幻想I・II ADVANCE

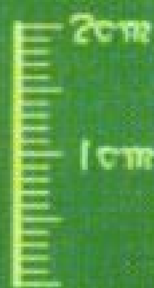
◆完爆研究

红之海2/合金装备双蛇/SSX3
Q侦探学园2/信长野望天下创世

◆科普园地

挑选最适合你的GC游戏
连接PS2/PC USB数据线全接触

Nintendo





红PIKMIN



不怕火~♪



蓝PIKMIN



淹不死~♫



黄PIKMIN



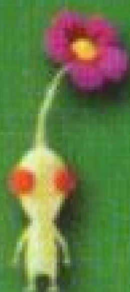
飞的高~♪



紫PIKMIN



力气大~♪♪



白PIKMIN



…有剧毒

已于4月29日发售 价格5,800日元

●1~2人用 ●AI动作 ●附带3种猜谜游戏的「PIKMIN猜谜卡e+试验卡」


GAMECUBE
丰富多彩的个性～♪
ピクミン2
PIKMIN

编辑手札

由这期开始，电软六人行终于变成了七人行，新人北斗正式登场。随着新生力量的不断加盟，我们的队伍也日益壮大。当然，壮大的不仅仅是队伍，我们的力量也在逐步充实。同时也欢迎更多有实力的人加入到我们当中来!在所有人的共同努力下，相信一定可以为各位读者奉献更多更好的内容。最后祝大家五·一节快乐!



踩火象

●本人的升级版形象终于苦练出炉了，有请全体同仁集体鼓掌三分钟，向形象设计师黄金IC表示致敬，以取代事先说好的稿费^_^。最近逐渐发现这个小家伙是个人才，不是因为画画功力多高，而是因为他的热情、毅力和好学。

●行货PS2新动作的最大亮点无疑是"恶魔猎人2"上市，感怀良多之中，最大的一点无疑是游戏名称的确定，什么"鬼泣"、"魔剑"这些都滚一边去吧，官方定义从来都是最拽的。不过这些方面SONY多拽都不要紧，只是请不要在对玩家服务上面也摆出一副业界老大的拽劲。至少现在，您还远没有在国内拽的资本。

●最近本人在编辑部内遭封杀，为什么，请您翻到最后一页的"记事BOX"，已有3期未让火某我发言了……小沛小子你为何不能一视同仁。

●4月26日，北京终于下了一天的雨，天气凉爽的有些冷，冷的像我的心情，因为杂志工期太紧，父亲的生日都未能有所表示，这里潦草几字，算给自己找点忙碌的借口吧。最后号召一下游戏中人，玩的快乐之余，多为周围亲人想想吧。



风林



●刚刚受刺激了……同学的婚礼太过铺张，给我们带来了很大的压力。毕竟风林一直都是勤俭节约的好标兵。

●受刺激可以表现为多种形式，当然不是说经受不住压力最后导致精神崩溃的那种，一个人在正常情况下，也会非常理智的去表现和宣泄自己的感觉，比如明星放串的夸张表现，再比如无原无故的说一下打击自己的话之类的……总之很多人都应该有过吧！不知道出现这样的状况要不要去看心理……

●如果世界真的存在PIKMIN虫这类生物的话，那不是很奇妙吗？

●今年天气热的有点早了，在北京感受不到春天就直接奔了夏季，猛的三十几度让人浑身不自在，往年这会儿空调还没被洗清洁呢，今年这么早就热起来了，好多工作都让人措手不及。除了冷饮厂和卖防晒霜的以外，大概不会有多少人能够心情舒畅。对于那些顶着炎炎烈日支持电软不断的读者，必须致敬！

●大家看到本期杂志的时候大概还在坐享五一长假……而我……提前上班的干活！



北斗



●天地无极，乾坤借法：小李飞刀，例不虚发！新米小编北斗在这里祝各位读者大人元旦快乐！抱歉抱歉，初次登场太紧张说错台词了，应该是：祝大家国庆快乐！

●今天我给大家讲解兵法："其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山！"是什么意思呢？很简单，就是说：夹起尾巴逃跑的时候要快得像风一样，看到树林就往里面躲，万一敌人要是放火烧树林呢，那就"不动如山"死翘翘了。大家明白了吧？

●北斗主持的"中国电玩榜"将会每期秀出上次中奖者的靓照和一小段感想（就像本期的李哥读者这样），希望大家能够踊跃支持我们自己的游戏排行榜！

●最后公布北斗的信箱：beidou9527@yahoo.com.cn 大家有什么看法、建议或是感想都欢迎来信交流！——邮件炸弹除外-_-b



飞月

●虽说明知道不能对电影改编的游戏抱有期待，但一听说《猫女》要登陆游戏平台，飞月还是不由自主的兴奋起来。毕竟蜜雪儿菲佛扮演的猫女曾是我心目中的偶像，而黑珍珠哈莉·贝瑞版的猫女也性感万分，即使女孩子也会被她迷倒的说。这次的游戏就看EA的啦^_^

●新人北斗（也是新的NG王）诞生了，"嘿哒哒哒哒"……不是这个北斗啦。不管怎么样，飞月也要继续加油飞跃，决不能输给新人才行啊！（指的可不是NG次数哦）



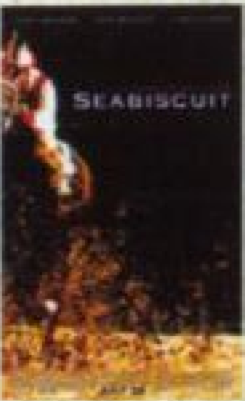
●如今的DVD日剧是出了一套又一套，没想到片基差、字幕差、包装差、内容缺失，一部部经典就这样惨遭蹂躏，简直是太可恨了！看来买盘这事果然心急不得，奉劝各位买日剧时认准飞马，目前就这个还比较放心。

●5.1近在咫尺，今年飞月原本要奔赴迷笛音乐节，而且还夸下海口"雷打不动"，没想到……目前最终结果尚未确定，一切只好听天由命了。



PERFECT

从欧美到日本，到大陆，到香港，EyeToy真的越来越火。前几天我在朋友家好好感受了一番手舞足蹈的乐趣，发觉EyeToy减肥的说法确实不假，才玩了不到20分钟我就汗流浃背。如果所有游戏都能像EyeToy一样娱乐与健身兼得，恐怕社会舆论对于游戏的态度就另当别论了。



周末在家闲来无事，重温了一遍《魔鬼代言人》，阿尔帕西诺的演绎真是入骨三分，最后那句"虚荣是我的原罪"让人有一种莫名其妙的失落感。另外一部给我留下很深印象的片子是《奔腾年代》，虽然没有大牌的阵，也没有惊心动魄的场面，影片自始至终都被一种淡淡的感觉贯穿起来，但是这种"淡"却别有一番味道。奔腾的马蹄，奔腾的年代，还有几颗奔腾的心。



宇部

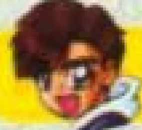
●E3盛会召开在即，宇部期待的还是新一代便携游戏平台所能给业界带来的震撼。随着硬件技术的提高，未来掌上游戏的3D化是必然的趋势，但是在笔者个人看来，新规则新玩法才是厂商迫在眉睫需要解决的问题。创新比多边形会更为市场和玩家接受。

●最近宇部对京城老字号的食品情有独钟，每天早晨上班先来根儿北冰洋双棒，到了中午去稻香村排队吃羊肉串就酸奶。虽然冷热搭配悬殊，但肚子还是比较争气的。



●大规模的人工增雨，北京气温骤降至10多度，空气质量也大幅度提高了。心情很舒畅。

●朋友推荐的《摇滚学园》是部激情四溢的喜剧片，精彩！



小沛



真是为国争光啊！国足以0比3的比分，让巴塞罗那队充分领略了中国"礼仪之邦"谦逊礼让的优良传统！国足充分体谅巴塞罗那队的主力有伤在身不能出场，而且考虑到近期他们还要与皇马一争高下，因而要保存巴塞罗那的体力，所以，中国足球队员们在这次的比赛中显得十分有风度！为了不给对方施压，国足球员们忍痛放弃了近身逼抢；为了让对方坚定进球的信心，安琦故意放过了几个没什么威胁的射门；为了不让巴塞罗那产生胜之不武的感觉，国足队员在场上故意表现得无所事事，俨然一副漫不经心散口般的样子……国足容易吗？就这，赛后还得被人骂！其实赢球重要吗？中西两国的友谊才是最重要的！既然是热身赛，当然不能太认真，否则被人指着鼻子骂你没风度，岂不是冤枉？最后说一句：国足！我们爱死你了！！

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.135 2004/12

次世代传媒 VGAME.CN



本期封面：钢之炼金术师

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯宾、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：将勇、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元





电击收藏 VOL.32

划，

目标。

iQUE和PS2，中国战场的报告单



这几个星期来，关于神游与大陆版PS2又逐渐成为了人们的一个话题。喜欢预知的先人和大师们似乎更乐意看到的是失败，因为这更可证明他们掐算的准确，而这显然大多包着幸灾乐祸的心情。令人感到沮丧的，是大师们的脸色确实正在逐渐地变得愉悦起来。

IQUE的半年，加上PS2的整整4个月，这两台主机究竟在国内战场上取得了一个怎样的成绩？究竟是自傲的商人终敌不过智慧的大师和先人，还是内中各有隐情？

销量与实绩

销量，是这两家公司最为回避、也是最为语焉不详的情报。有人指责这充分显示了它们对大众以及媒体的怠慢态度，然而我却以为未必：无论是索尼还是神游，它们都不是在中国大陆上市的企业，没有任何向公众和媒体披露公司经营业绩的义务。从公司的利益出发，有选择地公布一些有利于自己社会形象的消息，而保留那些容易产生误会或者不利错觉的数据，这本身无可厚非。

两个行货的具体销量目前应该算是一个机密，不过从各种渠道返回的消息来看，双方的差距并不能算太大——至少都是在千位数这个数量级的。iQUE Player的出货数可能在5000台左右，而行货PS2则为约2000台(注)。

从绝对值上来看，四位数的出货量，在今天动辄以百万计的游戏业眼里几乎是一个可以约去的小数。但是，数字背后的许多东西却值得让人回味。

索尼在中国试点销售的城市只有两个：上海和广州。而IQUE目前是三个：上海、南京和广州。应该说，这些被选中的都是国内最具有消费潜力的城市，但仍然应该只能算沧海中的一粟。既然还没有在全国大面积地铺开销售渠道而只是试作，所显示的数据自然就没有多少代表性。所以，很难以此来判别究竟行货销售的实际战果。

我不知道在这两三个城市里水货的销售情况如何，但若是单以行货PS2版为例，如果主机真的达到了2000台的出货量，那么平均每个月在每个城市中的出货量就有250台，这已经是一个颇可以被接受的数字了，其销售实绩在水货面前并非真的不堪一击。

IQUE的总销量比行货PS2要好一些，但是具有销售时间、销售城市和价格上的优势，而且在三大城市的销售并不平均：IQUE在上海市场完全败走麦城，而华南地区却显然更能接受这台主机。

如果剔除这些因素来看的话，神游机的实际进展与PS2行货几乎相当，甚至在某些地方还稍弱一些。

价格与用户

应该看到，行货PS2正在以全世界最高的零售价在华销售。1998元这个价格的最大好处是屏蔽掉了所有不具有消费能力的用户和国内的Core User。也就是说，凭借着这个价格，索尼能够把它的产品卖给它的希望用户群—具有消费能力的白领阶层，而那些痴迷于廉价水货的核心玩家几乎不会对他们有任何影响——事实上它暂时也并不以水货为敌。可以说至今为止行货PS2仍然是按照索尼的既定方针在走，而销量的逐步上升也意味着PS2在中国的真正用户群的上升。索尼也许并不幻想销售实绩的一步登天，但可以肯定的是它所笼络的每一个用户都是相当实在的。

神游机就有所不同，事实上核心玩家在购买者中所占的比例相当高，这与神游科技总裁颜维群博士当初的设想并不十分吻合。颜博的计划是希望能够凭借着任天堂充满原始童趣的游戏来打开国内家庭娱乐市场，但现在实际情况是iQUE Player的出现直接打击了国内N64的二手市场——而二手N64只是极少数Core User心中的偶像。

摆在神游科技面前最大的难点并不是销量，而是如何调整目标消费者层次的问题—如果颜博仍然坚持要开发非玩家市场的话。据说神游曾经多次拒绝来自港台地区的大单，其主要原因就是这些定单都是针对Core User而不是普通玩家。但是拒绝定单并不意味着普通玩家会自己送上门来，促销的第一步是告知，如果不能很好地完成“告知”这个任务，神游的销售 工作仍然会很难开展。

广告与宣传

由于某些原因，索尼不但放弃了北京市场，而且在相当长的一段时间里没有得到广告和舆论的支持。显然的，如果单靠店头这些缺乏经验和销售素质的临时工来促销，PS2的行货完全无法支撑。但是随着索尼在报纸、网络、街道甚至电视上越来越频繁地大张旗鼓，PS2的影响力正在逐渐展开和渗透着。

有人认为索尼的宣传仍然存在着一些问题，他们认为这些广告高估了国内消费者的接受能力，对于主机的普及不利。比如在上海地铁杂志上做的第一波宣传，很多人都误认为是辣椒止痛膏的广告，而根本没能联想到PS2上去。

不过如果能够想到索尼目前并不以平民百姓为追求目标的话，就不会觉得这些广告有多少不妥。它至少符合白领阶层消费者的理解能力和消费心理，以“真・三国无双”的电视广告来说，它几乎完全是为上海追求情调的白领小资们度身定做的，你甚至不能分辨出广告的演员和拍摄地是上海还是东京，但这绝对符合这些潜在消费者的需求。

索尼希望购买PS2的玩家都有自主权和消费能力。这样，一旦能够打动他们，就能够保证产品被销售出去。

神游的宣传就淡得多——事实上除了几次活动以外，在其他任何媒体上都很难看到它的主动出击。

也许神游希望能走一条与众不同的路子，希望能够靠产品本身的魅力来逐渐影响用户——颜博自己就多次谈到对国内传统销售方式的不满，也不希望自己的产品是被“卖掉”的，而希望是被“买入”。但无论如何，缺少“告知”这一关键步骤，神游如何能把自己的影响力打入目标市场群落之中？神游质疑公众广告的效用，但却拿不出更有效的方法，这也许是造成用户层偏差的主要原因。

不过无论是索尼中国还是神游科技，对待专业媒体的态度基本上倒是比较一致：无动于衷。道理也是非常简单：这些媒体的读者都太Core User向了，不符合他们的终端用户层。更何况，作为专业媒体，你不登他们的东西还能登谁的呢？

症结与未来

从整体来看，索尼的PS2政策在架构上并没有什么太大的问题。主机是一个成熟的商品，软件来源也不是问题，而价格则是见人见智，起码在目前还是符合公司对于中国市场定位的。索尼只要能够在游戏审核方面加大公关力度，解决一些产品以外的问题，再多推出一些如真353、DMC2这类具有电影般震撼效果的作品，用户的稳步增长是可以预期的。如果一旦汉化FFX这类超级大作，相信就连Core User也可以被吸引不少。

而神游机的问题则稍稍麻烦一些：与PS2不同的是，由于定位的用户年龄较低，神游机的目标用户基本上没有自主权。也就是说，神游需要去打动这些用户的监护人才能促进销量的上升——这也是那些兼容FC的“学习机”得以大赚其财的唯一道路，但这显然不符合颜博的期望。另外还需要指出的，是神游机的整个硬件架构和软件销售方法都与目标客户的接受能力相矛盾。多人同乐这个概念能否通过共游机的方式得到推广，前景不容乐观，而下载游戏所没有的“拥有感”，对大多数国内家长的说服力相当弱。

在最具有消费潜力和超前理解力的上海，神游栽了个不大不小的跟头。希望这能够让固执己见的神游人们领悟到一点什么，从而尽快交出一份让人满意的成绩单。

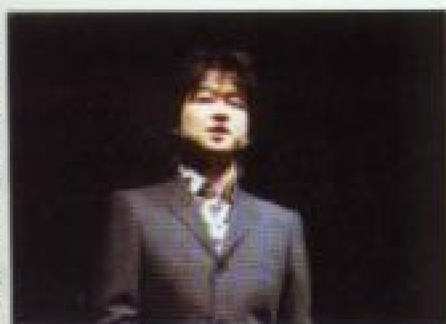
（注：本数据为自行调查的结果，未得到任何官方证实）

文/特约撰稿人 王俊生



CAPCOM成立全资子公司，“幻侠2”等三大作入驻PS2

本刊日本专讯　4月21日，日本著名软件商CAPCOM公布了一个令人吃惊的决定，他们将把精英汇集的第四开发部独立出来，成立一家新的全资子公司“Clover Studio”（三叶草工作室），由曾参与“幻侠乔伊”和“铁骑”等游戏开发的制作人稻叶敦志担任社长，员工总数64人。新公司预定在今年7月1日成立，注册资本金9000万日元，三上真司、神谷英树等原第四部的大腕将以普通制作人的身份在其中担任开发工作。


↑三叶草社长稻叶敦志。

随着新公司宣布成立，由他们开发的3款新作也相继浮出水面。根据日本方面的消息，CAPCOM的3款新作分别是：在PS2上复刻推出的《幻侠乔伊》：对应PS2、GC双平台的《幻侠乔伊2》；以及为PS2开发的原创游戏《大神》。从这些游戏的归属不难看出，曾经信誓旦旦地发表GC独占计划的CAPCOM，其工作重心已经完全转向来自索尼PS2的诱惑。

《幻侠乔伊》在PS2上发售是许多人意料之中的事。CAPCOM称PS2版将增加大量新要素，其中最吸引人的《魔鬼》系列的主人公但丁将以Q版造型出现在游戏中。目前CAPCOM方面还没有公布PS2版“乔伊”的发售日期，但是据业内人士预测应该是今年夏天；

《幻侠乔伊2》则更加充分地证实了业界传言并非空穴来风。2代中可供玩家操控的角色包括乔伊(Joe)和他的恋人西尔维亚（Silvia）。与擅长近身格斗的乔伊不同，西尔维亚的特长是枪械等远距离攻击。而且游戏会加入多达40种新敌人，舞台设定也将空前丰富。CAPCOM计划在今年冬天于GC和PS2上同时发售该游戏；

《大神》是一款完全原创的游戏。游戏以“治愈”（Healing）为主题，画面效果酷似写意派水墨画。故事以被怪物支配而失去生机的世界为背景，主人公是日本神话中的太阳神“天照”。游戏描述了“天照”背负八咫镜的宿命，重建世界的过程。该游戏只计划在PS2版上推出，发售已定在2005年。


↑《大神》的概念插画，好像是在表达世间万物生生不息的轮回之理。

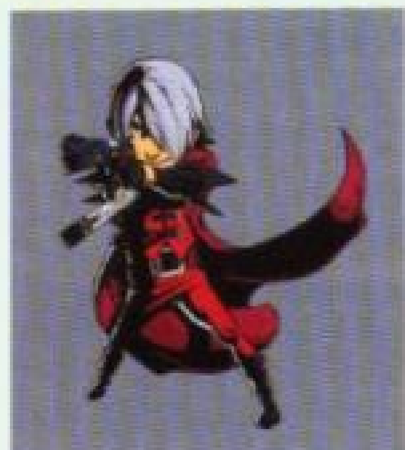

↑C氏社长辻本宪三强调，三叶草相对独立的财务状况将使制作人更加明确自己的职责所在。



↑「幻侠乔伊」由鬼才制作人神谷英树领衔开发，虽然GC版销量平平，但是在玩家和业界中却享有很好的口碑。



←↑《大神》中以犬造型出现的主角天照，它背后驮着的神器就是八咫镜。


↑变成三头身的怪物猎人但丁。


↑乔伊的恋人西尔维亚（变身前）。


↑变身后擅使枪械的西尔维亚。



电器巨头各项业务一齐萎缩 2003财年索尼获利大幅降低

本刊日本专讯　在经历了SONY SHOCK事件之后，索尼2003财年利润下滑的消息并没有让业界感到惊讶。数据表明，索尼集团从2003年4月1日到2004年3月31日的总销售额为7兆4964亿日元，营业利益比前年锐减了46.7%，为989亿日元，当期纯利益885亿日元，也比前年降低了23.4个百分点。而造成这种局面的原因，除了电影部门和家电部门一蹶不振以外，多次扮演索尼救星的SCE也出现了利润滑坡。

索尼游戏部门2003财年的销售额为7802亿日元，比前年降低了18.3%；营业利益676亿日元，比前年减少了40%。据统计，PS2在2003财年的实际销量为2010万台，对应软件卖出了2亿2200万套；PSone主机为[illegible]万台，对应软件3200万套。与2002年相比，硬件方面的销售明显存在差距。索尼发言人表示，主机销量减少完全是由于市场已经接近饱和，而对于PSP、PS3等新主机的开发投入也是公司利润下降的原因之一。


↑索尼总裁出井伸之。

由于任天堂和微软的穷追不舍，处于领先地位的索尼同样面临着严峻考验。目前为了PSP的推出，索尼已经在制定一套新的销售计划，以期实现“力争第一”的宏大目标。



变革前夜GBA销售丝毫不为所动 流通商爆料掌机市场看好任天堂

本刊综合消息　在掌机的新纪元呼之欲出的时候，GBASP的销售却丝毫没有受到影响，依然红得发紫。据统计，GBASP在欧美市场的周销量为20万台，在日本市场也保持着每周5万部的稳定势头，这样算下来，平均每个月都有100万台GBASP被狂热的玩家买回家。这个数字甚至比索尼PS2的成绩还要辉煌。某美国连锁店的经营者称，“虽然索尼PSP的性能非常有诱惑力，但是我们仍然看好任天堂的GBA，毕竟它为我们带来了相当可观的利润。”业界则表示，便宜的价格和源源不断的软件供应是任天堂手掌机的成功秘诀，只要GBA不“倒”，任天堂就可以安然渡过各种危机。


↑GBA花样繁多的个性外壳也是玩[illegible]爱她的原因之一。



索尼意欲收购米高梅电影公司 “蜘蛛侠”与“007”有望师出同门

本刊综合消息　拥有100多枚奥斯卡金人的著名电影公司米高梅(Metro-Goldwyn-Mayer)将有可能被索尼招致麾下。来自美国方面的称，日本娱乐业巨头索尼正在联合两家私人股份投资公司与米高梅谈判，希望以50亿美元的价格收购这家知名的电影公司。与索尼合作的两家投资公司分别是Providence Equity Partners和Texas Pacific Group，目前他们正在对米高梅的财务状况和总资产进行评估，以做出最终的收购决定。


↑米高梅在1991年出品的《沉默的羔羊》荣获了第64届奥斯卡最佳影片奖。



↑人们所熟悉的米高梅电影公司的标志。

米高梅电影公司(Metro-Goldwyn-Mayer)成立于1924年5月17日，是全世界获得奥斯卡金像奖最多的电影制片公司。曾推出过“茶花女”、“双城记”、“沉默的羔羊”以及“007”系列等许多传世经典。但是随着近年来综合媒体大举进军电影产业，米高梅这种纯粹的电影公司逐渐沦为行业中的另类，经营状况每况愈下。据米高梅的工作人员透露：为了缓解财务压力，他们已经变卖了包括摄影棚在内的大量家当，现在米高梅拍电影必须租用其他公司的影棚，这在以前是难以想象的。

目前米高梅的最大股东是现年86岁的富商柯克·克尔科里恩，他拥有米高梅公司75%的股份。在过去两年中，克尔科里恩一直在为米高梅寻找买主，但是由于70亿美元的标价太高，导致迪斯尼、时代华纳等许多有意收购的业界巨头全部无功而返。

在1989年斥资34亿美元收购哥伦比亚电影公司之后，如今索尼又对米高梅抛出了橄榄枝，其野心昭然若揭。据业内人士统计，一旦索尼成功收购米高梅，他们旗下就将拥有超过8000部电影的资源，这不仅会使索尼在同有线电视供应商和DVD经销商之间的谈判中占得先机，也将成为他们称霸游戏产业的巨大资本。


蜘蛛人由索尼旗下哥伦比亚电影公司出品。

现阶段，索尼和米高梅都拒绝对收购事宜作出任何评价，但是相信双方的幕后交易一定不在少数。



索尼PSP魅力初显谁所不欲 日本本土厂商给予强烈支持

本刊日本专讯　来自日本方面的情报表明，包括SEGA、NAMCO、SQUARE-ENIX、CAPCOM在内的日本大牌软件商几乎全部加入了PSP阵营。继索尼在GDC大会上宣布已有46家厂商决定为PSP开发游戏之后，他们获得的软件支持仍然在不断增加。此前关于PSP软件战略“在精不在多”的谣言已经不攻自破。

“这些公司的加盟对于PSP在日本本土的普及具有重大意义。虽然索尼没有再次做出‘所有软件在此集结’的承诺，但是从现在的形势看，PSP获得的软件支持至少也不比当年的PS少！”业界分析家如是说。

厂商	对于加盟PSP的态度
SEGA	预计在东京游戏展上公布加盟作品的具体情报(有传闻称PSP版“光明力量”的续作正在秘密制作中)；
NAMCO	希望能有2、3款游戏随PSP首发，但是考虑到为PSP制作的全部是原创游戏，因此推迟发售的可能性很大；
KONAMI	目标是与主机同步推出软件(有传闻称他们正在悄悄为PSP开发一款“传说中的大作”)；
KOEI	目前有3款软件正在开发中；
CAPCOM	将全力投入PSP软件开发，争取与主机同步发售软件；
SQUARE · ENIX	计划为PSP开发原创游戏(有消息说他们会为PSP制作DQ怪兽篇的续作以及复刻版FF7)；
CHUNSOFT	很有可能在PSP上推出大容量音乐小说；
BANDAI	可能会加盟，但详细计划现在还不便公开；
FORM SOFT	具体情况要在对主机性能研究之后再进行说明(传闻称他们正在为PSP开发一款原创的动作游戏，以测试其性能)。



此一时，彼一时，GBA热潮退却 神游代理前景难卜，玩家表示担忧

本刊京沪专讯　在SP大行其道的今天，曾经风靡一时的GBA主机已经成为强弩之末。据来自京沪等大城市的调查表明，虽然正值五·一长假前夕，但是老式GBA主机却少人问津，可以说正在淡出玩家的视野。据小卖店反映，许多为给孩子购买掌机的父母都会因为GBA的屏幕太暗而选择SP。另有业内人士表示，目前翻新GBA主机充斥水货市场，这也很大程度上动摇了消费者支持GBA的信心。

鉴于水货市场的GBA已经逐渐被SP取代，神游行货GBA的前景也变得更加莫测，玩家希望苏州IQUE能够对此有所警惕。



世嘉欲重铸东亚街机市场 迪斯尼偶像为世嘉谋福利

本刊日本专讯　世嘉在4月23日宣布，他们将在中、韩等5个国家的游戏中心推出以迪斯尼形象作为赠品的活动。而这也被看作是该公司在2008年北京奥运会前夕，重铸东亚街机市场的一个切实举动。

这次活动囊括的5个国家分别是：中国、韩国、新加坡、马来西亚、以及澳大利亚。世嘉希望米老鼠、唐老鸭等风靡全球的迪斯尼偶像能够为公司带来美好的收益。之前他们曾在1994年于日本游戏中心举办过类似的活动，并在一年内开发、销售了600余种商品，成绩斐然。世嘉预计这次的东亚计划将可以创造10亿日元以上的年利润。

●有传闻称，几乎被玩家遗忘的GAMEARTS准备为PS2开发一个被称为“呼啸之岛”的RPG游戏。

●据来自业界内部的消息，在ENIX与SQUARE合并之后，比尔·盖茨曾于去年与他们秘密谈判，计划以数亿美元购买SE的经营权。虽然收购计划最终被放弃，但是SE表示会在“适当时机”为XBOX提供软件支持。

●鉴于此前关于《真梦生活在线》将推出PC版的说法，微软近日发表声明称，“该游戏将只会在XBOX上发售”。TFLO号称拥有3倍于FF11的广阔世界，是XBOX开拓日本市场的重要筹码。游戏预定6月份开始β版测试，今年冬天正式发售。

●据日本《VJump》杂志报道，BANDAI正在为PS2开发龙珠系列的最新作《龙珠Z3》，游戏仍将采用卡通渲染技术制作，计划率先发售美版。

●索尼将在6月24日随《异度传说 善恶的彼岸》和《金八老师》两款游戏发售两种限定版8M记忆卡。异度版记忆卡套装中同捆了8名登场角色的贴纸，以及一个可以将两部异度作品收录其中的DVD珍藏盒，价格3360日元。

●索尼在4月27日宣布，发售日大约在冬季的PSP主机将在今年内完成300万部的出货量。这样看来，PSP非但不会延期发售，倒是很有可能提前推出。

●此前的传闻终于被证实。NAMCO在今天正式宣布，他们将在E3上公开4分钟的“铁拳5”演示，其中包括GC动画和实际的打斗画面。



国家广电总局发布严厉通告，网游节目釜底抽薪！

本刊讯　最近，全国各地的电台、电视台先后收到了来自国家广电总局《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，随后一些涉及网络游戏类的广电节目陆续决定停播或改版，其中包括中央5套的《电子竞技世界》、北京8套的《游戏任我行》等。原本呈现火爆态势的电视游戏节目又进入了一个比较紧张的状态。

《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》是国家广电总局于4月12日颁布的，目的在于减少网络游戏节目和网络游戏对未成年人造成的不利影响，以避免由于痴迷网络游戏而损害未成年人的学习及身心健康。该《通知》全文如下：



一这是《电子竞技世界》中的一个板块。

1. 各级广播电视播出机构要切实提高政治意识、大局意识和责任意识，充分认识做好未成年人思想道德建设工作的重要性，认真贯彻落实中共中央、国务院《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，采取积极有效措施，努力办好未成年人节目。

2. 各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。同时，要在相应的节目中宣传电脑网络游戏可能给未成年人健康成长带来的负面影响，积极引导他们正确利用电脑网络的有益功能，正确对待电脑网络游戏。

3. 各级广播电视行政部门在接到通知后，要对所属各级电台、电视台有关电脑网络游戏宣传情况进行全面清理检查，并建立健全管理制度，加强宣传管理，坚决防止任何有害未成年人健康成长的节目播出。

据来自央视的消息称，他们是在19号接到广电总局的通知的，《电子竞技世界》曾就此项通知向上级说明，认为自己不属于《通知》中规定的“电脑网络游戏类节目”，而是体育竞技类节目，但是该说法并没有得到认同，央视最终决定在5月1日之后停播《电子竞技世界》。



一《电子竞技世界》由著名足球解说段暄主持，是目前国内制作水准最高、影响力最大的游戏类电视节目。

不过《电子竞技世界》并不是第一个叫停的电视游戏节目，早在一个月前，旅游卫视的《游戏东西》就被相关部门勒令整顿。据《游戏东西》总制片人葛孔明介绍，该节目于今年3月中旬开始停播。至于原因，他表示与最近国家广电总局下发的《通知》精神基本一致，即“各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目”。但是葛孔明同时表示，《游戏东西》并非被禁，而是暂时停播。《游戏东西》将于5月中旬再次与观众见面，届时节目中将去掉网游部分。

除此以外，《游戏任我行》等相关的游戏节目也决定对各自的内容进行调整，以符合国家的相关政策。而另外一些正在筹划或审批中的网游广电节目则有可能胎死腹中。

随着网络时代的发展，网络游戏已经成为社会和舆论所关心的一个话题。作为一种娱乐方式，网络游戏同样存在着如何合理调配时间、避免过度沉迷的问题。对于玩家而言，这同样是必须遵循的“游戏规则”。

【注：据截稿前的消息，《电子竞技世界》有望在5.1后恢复播出。】

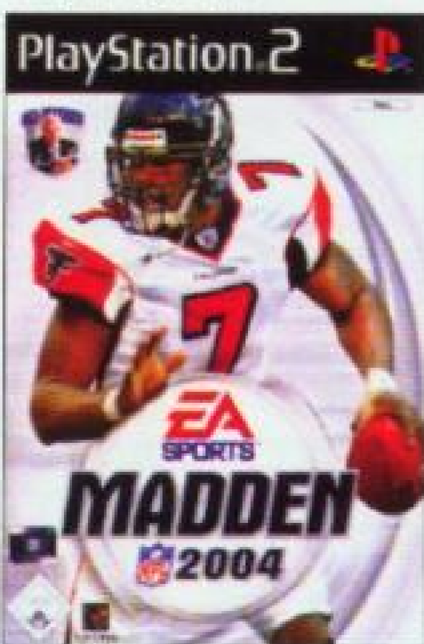


身陷官司旋涡EA叫苦不迭 EMI状告电子艺界音乐侵权

本刊美国专讯　全世界最大的游戏发行商EA正在被接踵而来的侵权官司搅得焦头烂额。继前世界拳王Alexis Arguello状告EA擅自在游戏中使用他的姓名及肖像以后，著名唱片公司EMI也通过纽约联邦法院对EA提起了诉讼。

EMI的理由是：在未经他们许可的情况下，EA在一些运动游戏中大量使用了版权归属于EMI的音乐及歌曲，因而侵犯了他们的知识产权。对于EMI的诉状，EA方面则反驳道：“我们是在向歌曲原作者直接取得授权之后，才将其收录在游戏中的，其中每一首歌曲都保留有书面的授权协议。”目前双方各持一词，案件正在审理中。

根据EMI的诉状，EMI将从EA销售这些游戏的利润中获得补偿，虽然不清楚具体数额，但EMI表示“应该有数千万美元。”



一EMI指控EA的侵权游戏包括《美式足球2004》、《泰格·伍兹PGA 2004》以及《职棒大联盟2004》等。



微软大肆购买软件公司 比尔银弹瞄准北美豪门

本刊加拿大专讯　来自此间的消息称，微软将有可能收购著名的加拿大游戏公司BioWare，以继续壮大自己在欧美市场的力量。不过微软和BioWare目前都不愿对此事作出任何发言。

BioWare曾开发过《柏德之门》等许多著名的RPG系列，在业界有着“北美SQUARE”的美誉。而BioWare与微软的合作有着不错的历史，去年双方在XBOX上合作推出了《星际大战：旧共和武士》，不仅市场反响热烈，更被媒体评为2003年的最佳游戏之一。

随着XBOX的进一步普及，微软自身的软件开发实力也越来越有强化的必要，通过收购他国的游戏开发公司是微软今后开发的重要一环。此前他们曾在1999年并购了《光环》的开发小组Bungie，2002年又将著名的英国开发商RARE招致麾下。如今微软又对BioWare表示了兴趣，“比尔银弹”的巨大威力正在逐步显露出来。



↑动作游戏《翡翠帝国》是BioWare正在开发中的XBOX大作。

●PS2网络套件在全球的出货量是350万套，其中日本50套，美国280万套，其余的20万套则来自欧洲。

●以时间静止为卖点的动作游戏“布林克斯”将于今年内登陆XBOX，该游戏计划在E3上出展。

●著名制作人水口哲也在接受美国媒体采访时表示，他正在考虑为PSP开发一款类似《Rez》的音乐游戏。离开世嘉之后，水口哲也成立了一家名为Q-Entertainment的新公司，未来这家公司将致力于下一代掌机游戏的开发。

●由SNK Playmore开发的2D动作游戏《合金弹头GBA》将于7月22日发售，价格5040日元。游戏增加了卡片系统，玩家可以利用各种卡片改变角色的状态。

●有未经证实的消息说，任天堂打算在DS上开发一款支持连线功能的《PIKMIN》新作，并且预计随DS主机首发上市。

●GC扛鼎之作《银河战士2 回声》(Metroid Prime 2 Echoes)将于11月18日率先登陆美国市场。新作支持4人分屏对战，制作人称，“银2的表现势必让你大吃一惊。”(见右图)





NPD发布美国第一季度游戏市场软硬件销售情况

本刊美国专讯　与日本电玩业逐渐萎缩相对应的是，被业界寄于厚望的美国市场也放慢了其发展脚步。根据NPD的调查数据，在今年1月～3月间，美国游戏业的总产值为18亿美元，比去年同期降低了5.5%，其中家用主机的销量下滑最为明显，总销售额3.36亿美元，比去年同期锐减了25个百分点。不过NPD的分析家表示，"主机进入成熟期是导致硬件销售趋缓主要原因，因此不必杞人忧天。"

软件方面，全球最大的游戏发行商EA是最大赢家，共有4款游戏冲入前20强。而TECMO为XBOX开发的《忍者外传》也取得了单月销售36万套的好成绩。不过最令人吃惊的是，在2001年11月随XB首发的《光环》，至今仍保持着每月8000套的销量，其全球总销量已经达到400万套，"FPS第一名牌"的头衔当之无愧。



↑HALO的成功标志着FPS游戏从原来的PC专宠变成为了电视游戏的名牌。

今年第一季度北美硬件销售情况

主机名称	2004年1～3月销量	北美累积销量
PLAYSTATION2	294,437台	23,226,879台
XBOX	198,445台	8,384,051台
GAMECUBE	163,028台	7,297,191台
GAMEBOY ADVANCE	496,614台	21,237,545台

※注：虽然此前有消息说GC降价后销量翻番，但是从NPD的数据看，XB依然保持着对GC的领先优势。

今年第一季度北美软件销售情况

名次	游戏名称	机种	厂商	销量
1	美国职棒大联盟2004	跨平台	EA	473,569套
2	忍者外传	XBOX	TECMO	362,441套
3	口袋妖怪竞技场	GC	任天堂	342,603套
4	007：得与失	跨平台	EA	242,844套
5	分裂细胞2 明日潘多拉	XBOX	UBI SOFT	215,372套
6	MX Unleashed	跨平台	THQ	159,993套
7	极品飞车：地下竞技	跨平台	EA	132,546套
8	索尼克英雄	跨平台	SEGA	131,241套
9	The Suffering	跨平台	Midway	129,795套
10	合金装备 双蛇	GC	KONAMI	122,435套
11	最终幻想11（硬盘同捆）	PS2	SQUARE-ENIX	115,343套
12	NAMCO博物馆	GBA	NAMCO	114,387套
13	生化危机 爆发	PS2	CAPCOM	113,333套
14	NFL Street	跨平台	EA	112,848套
15	Rise to Honor	PS2	SCEI	109,998套
16	黑手党Mafia	跨平台	Gathering	99,767套
17	超级马里奥3 ADVANCE	GBA	任天堂	90,418套
18	银河战士 零点任务	GBA	任天堂	86,543套
19	Spongebob: Battle	GBA	THQ	84,514套
20	光环	XBOX	微软	83,338套

※注：跨平台游戏的销量为所有平台的销量总和。



著名漫画家横山光辉与世长辞 业界惋惜无情大火终结天才生命

本刊日本专讯　曾绘制过《铁人28号》、《三国志》等漫画作品的著名人士横山光辉于4月15日在火灾中丧生，享年69岁。



↑为漫画事业倾注了毕生心血的一代宗师横山光辉。

横山光辉原名横山光照，1934年6月18日出生于日本兵库县神户市须磨区。高中毕业后曾担任过银行职员和电影宣传工作。1955年发表了其连环漫画的处女作《无音剑》；1956年凭借科幻漫画《铁人28号》而一举成名；1971年发表了根据我国古典名著改编的长篇漫画《三国志》，该作品连载时间长达15年，单行本销量突破5000万套，并荣获第20届日本漫画家协会优秀作品奖。由于《三国志》市场反响极佳，由横山绘制的三国人物形象也被广泛应用到了以三国为题材的游戏作品中。

漫画家横山光辉的突然辞世对日本业界来说是一个打击，许多游戏公司亦对此表示了沉痛的悼念。



日本娱乐电脑软件协会发布数据 揭晓日韩两国游戏产业最新动向

本刊日本专讯　日本娱乐电脑软件协会（简称：CESA）日前公布了一份调查报告，该报告囊括了日、韩两国的游戏产业现状。日本方面的调查由CESA负责，韩国方面则交由韩国游戏产业开发院进行。其中比较重要的数据为：

在日本进行的调查是针对首都圈及京阪神地区3岁到59岁的人进行的。对于"现在是否坚持玩游戏"的提问，有37.6%的被调查者回答"是"，比2002年的25.6%增加了10%（该调查每2年进行一次）。另外，网游玩家和手机玩家的数量分别增加到了343万人和897万人；

韩国的调查是在5个大城市中进行的，同样是"现在是否坚持玩游戏"的问题，在韩国有61.8%的人给予了肯定的回答，几乎是日本的2倍，并且有75.3%的人表示曾接触过游戏。其中有66.3%的人喜欢网络游戏，占有压倒性优势，玩PC游戏的占19.8%，而真正的电视游戏玩家只有4.9%；

在日本的非玩家群体中，不玩游戏的理由主要有"对游戏没兴趣"和"没有时间玩游戏"两点。由此可见，其他的娱乐项目正在潜移默化地让人们远离游戏；

掌机方面，在韩国有9.3%的玩家拥有GB，3.3%的玩家拥有GBC，1.4%的玩家拥有韩国本土掌机GP32，而GBA的比例只占1.3%；

日本2003年游戏的总销售额为1兆1343亿6300万日元，2002年是1兆2624亿600万日元，依旧保持着从2001年开始的下滑趋势。

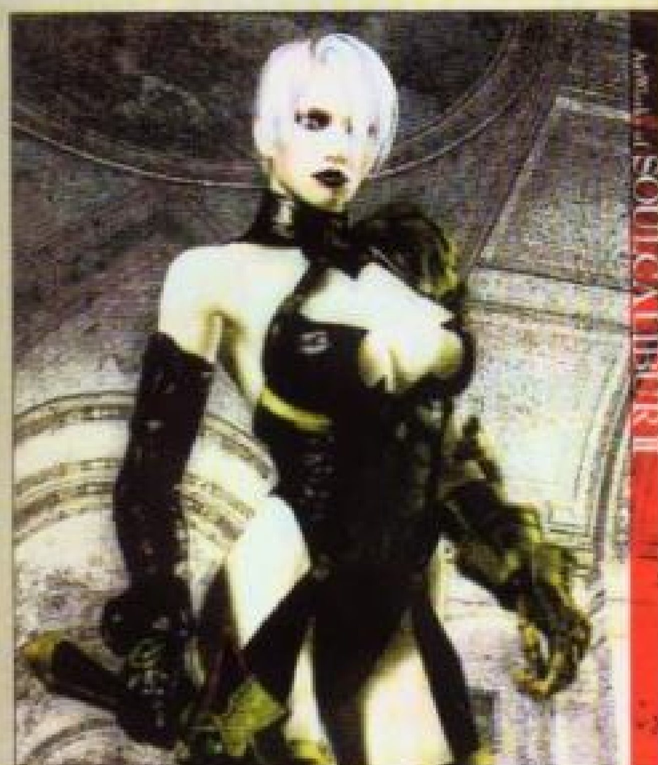
●SE宣布，《前线任务online》将于今年夏天开始β版测试，稍后一些的2005年发售。目前已知的游戏特点如下：可以在大厅招募伙伴或作成新角色；导入了JOB概念；一个人可以转战于多个战场；能够像MMORPG那样自己编成小队。

●注册用户超越50万人的FF11将于今年秋天推出扩张资料碟的第二弹《普罗玛西亚的咒缚》，不过SE表示新资料碟发售后并不意味着会开放级别上限。

●未经证实的消息说，PS3光碟将把50GB作为未来游戏的标准容量！

●继索尼透露有可能使用"蓝光"光碟作为PS3媒体以后，他们最近又宣布开发出了一套新型的刻录技术，并且声明该工艺比传统的刻录方法成本更低，刻录速度更快。

●4月15日，2004WCG中国赛区启动新闻发布会在北京东方君悦酒店隆重举行。而记者在主席台上却发现了新浪CEO兼总裁汪延的身影。汪延不是普通的道贺嘉宾，在此之前，新浪游戏已经被指定为今年WCG官方网站合作伙伴。而汪延在讲话中也底气十足："新浪公司作为全球华人首选的互联网品牌，我们认为我们有责任代领全行业，在网络电子竞技方面与更多的合作伙伴共同探索！"显然，这是一个信号：新浪开始关注电子竞技了！那么新浪游戏是如何与WCG走到一起的呢？记者开始了探究，但在深入了解之后，却发现了更大的惊奇：原来与WCG的合作不过是冰山一角而已。在这背后，隐藏的是一个更为宏大的电子竞技推广计划！"WCG是我们工作中重要的一部分，但只是一部分而已。"新浪游戏总监王宁如是说。



↑NAMCO将在4月22日推出一套《灵魂能力2》的设定资料集，以纪念该游戏在全球范围的大行其道。这本资料集采用了最先进的高精度技术印制，印刷密度是普通出版物的16倍，画面效果异常细腻！



↑SE最近公布了FF12的新角色派娜罗(Penelo)。派娜罗今年16岁，喜欢唱歌跳舞，与主人公Vaan青梅竹马。



↑继《多罗与流星》之后，SCE又公开了一款预定今夏推出的新作《随身玩伴：多罗与元气》，以纪念井上多罗的5岁生日和近来PS2的一帆风顺。游戏仍然以"想了解更多"和"请告诉更多"为主题，对应EyeToy摄像头。



←在CAPCOM宣布成立三叶草工作室的发布会上，由于GC独占计划而被降职为普通制作人的三上真司作出了『谢罪』宣言，他说：『我终于回到了游戏开发的第一线，对此我要真心感谢过本社长对我的信任。我曾在工作中出现过一些失误，也与公司高层发生了一些误会，但那些都是过去的事情，今后我将一如既往地全力投入到游戏开发中』。左图为三上真司与自己的直属上司稻叶敦志在发布会上的瞬间。



↑北京市公安局日前在丰台、大兴等地区销毁了1200台赌博机，此次统一销毁总共耗时20分钟。



↑系列销量3300万套的《GT赛车4》最近公布了一处以香港市景为舞台的赛道，制作人山内一典表示，《GT赛车4》的主题就是"有车的风景"，玩家在体验竞速乐趣的同时也可以领略世界各地的风土人情。



↑EA指环王新作已被定名为《指环王：第三纪》，让人颇为意外的是，这竟然是一款RPG游戏。



↑世嘉女忍在韩国发售前夕请来了美女做代言，宣传手段可谓投玩家之所好。



↑在中国最有人缘的S-RPG光明力量将于PS2上推出两款新作，这个原本被认为与GC走得很近的著名系列竟然也情定索尼。世嘉在他们最近开通的光明主页上发布了这个消息。PS2版新作的名称已被确定为《光明力量·眼泪》和《新·光明力量》，但是其具体内容却不得而知，世嘉只公开了标题LOGO以及一张概念海报。

责编/PERFECT

中国电玩榜
CHINA TOP GAMES

2004年第12期（统计时间2004年4月15日—4月27日）

1


最终幻想10

机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——

上期 1 | 计票 961

2


实况世界足球·胜利十一人7

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——

上期 2 | 计票 932

3


真·三国无双3

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

上期 3 | 计票 896

4


鬼武者3

机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

上期 5 | 计票 839

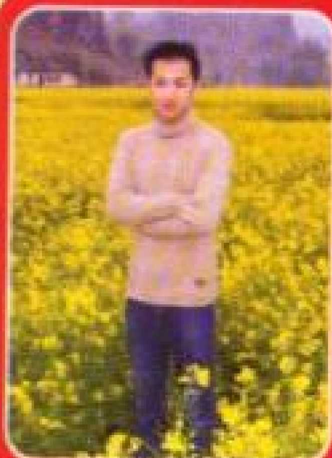
5


最终幻想8

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——

上期 4 | 计票 808

排名	游戏	机种	厂商	类型	其他	票数
6	黄金太阳	GBA	NINTENDO	RPG	—	750
7	零·红蝶	PS2	TECMO	AVG	—	719
8	合金装备·索利德2	PS2	KONAMI	ACT	—	671
9	生化危机	GC	CAPCOM	AVG	—	633
10	最终幻想X-2	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	—	620
11	超级机器人大战D	GBA	BANPRESTO	S · RPG	—	567
12	口袋妖怪·火红	GBA	NINTENDO	RPG	—	539
13	恶魔城·月下夜想曲	PS	KONAMI	ACT	—	526
14	战国无双	PS2	KOEI	ACT	—	514
15	忍	PS2	SEGA	ACT	—	487
16	口袋妖怪·红宝石	GBA	NINTENDO	RPG	—	450
17	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	KONAMI	ACT	—	436
18	鬼武者2	PS2	CAPCOM	AVG	—	423
19	恶魔城·无罪的叹息	PS2	KONAMI	ACT	—	406
20	真·三国无双3 猛将传	PS2	KOEI	ACT	—	390



第十一期中奖者 李粤

记得我刚刚买杂志的时候还是在念书。而且是刚刚出来念书，手中有了一点可以自己支配的钱。在街上闲逛的时候我被挂在书店门面上面的电软封面给吸引了，那一期的封面是——"浪客剑心"，至今我仍然记得非常清楚。

一个好的杂志和一个好的编辑有着直接的联系。像当年的稀工黄、无所不知的老爷。我心目中完美女朋友的标准：雪鹰小姐。看起来也不寂寞的而且还很有趣的由风与小编主持的秘技天地……但现在有个性的编辑只剩下个风林了。

最后我真诚地希望电软越办越好。电软伴我愉快地度过了无忧无虑的少年时代，我不想让我的青年时代留下什么遗憾。

统计截止共收到有效选票1861张。

★似乎经历了上期电玩榜的投票热潮后本期票数又逐渐平淡了下来？读者对游戏的一句话评语北斗会挑选其中不错的放上杂志。本期前20名上榜的游戏基本上没有什么变化，"鬼武者3"再接再厉前进到了第4，离三甲仅一步之遥，继续加油啊！而"机战D"本期从上次的17一举跃到了11，也是站在前十的门槛边，看来我国的机战FANS们果然相当多啊。最近一段时间大作相对较少一点，新游戏打榜的机会也少了许多。　责编/北斗

◆WE7——把我男友给我的时间抢走了T_T（刘雅丽）　◆生化危机0——别的游戏的最大危机（穆继宏）　◆鬼武者3——我杀我砍我吸我闪（朱国强）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票6013张

统计时间2004年4月15日－4月27日

1	最终幻想10	1345票
2	合金装备·本质	850票
3	鬼武者3	745票
4	最终幻想11	727票
5	真三国无双·帝国	691票

—蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）—

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
上海	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
广州	天河城	广州市天河路208号首层1108铺		

本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单





湖南	任翔宇	福建	沈嘉洪
天津	盛尚	安徽	李云
江苏	俞彤	重庆	杨帅
甘肃	胡海涛	广东	陈绮年
北京	王冬窑	江苏	方跃飞



云南 刘泰伟
西藏 戴炯
吉林 于洋
甘肃 刘钢
河北 王文龙

上面五位读者将获赠真三国无双巨幅海报



英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	ToCA Race Driver 2	XBOX	Codemasters	RAC	2004年春	1
2	索尼克英雄	PS2	SEGA	ACT	2004年1月27日	12
3	分裂细胞·明日潘多拉	PS2	UBI	AVG	2004年3月23日	5
4	007得与失	PS2	EA	ACT	2004年2月17日	9
5	世界橄榄球冠军	PS2	ACCLAIM	SPG	2004年4月8日	3
6	FIFA2004	PS2	EA	SPG	2003年10月13日	27
7	LMA MANAGER2004	XBOX	Codemasters	SLG	2004年3月12日	7
8	模拟人生	PS2	Prima Games	SLG	2003年1月12日	70
9	The Simpsons: Hit and Run	PS2	Vivendi	ACT	2003年11月21日	26
10	极品飞车·地底狂飚	PS2	EA	ACT	2003年11月17日	23

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	勇者斗恶龙5·天空的新娘	PS2	SQUARE·ENIX	RPG	3月25日	345327 总:1394252
2	口袋妖怪·火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	78593 总:1881393
3	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	GBA	NINTENDO	ACT	2月14日	53315 总:405080
4	龙珠Z·舞空斗剧	GBA	BANPRESTO	ACT	3月26日	49550 总:114430
5	信长野望·天下创世	PS2	KOEI	SLG	4月1日	41722 总:41722
6	真三国无双3·帝国	PS2	KOEI	ACT	3月18日	40208 总:255040
7	钢之炼金术士·迷走的轮舞曲	GBA	BANDAI	RPG	3月26日	39048 总:93397
8	职业棒球精神2004	PS2	NAMCO	ACT	3月25日	34124 总:66444
9	怪物猎人	PS2	CAPCOM	ACT	3月11日	26865 总:231057
10	金色的卡修贝尔·为友情而战	PS2	NAMCO	ACT	3月25日	25119 总:61909

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	胄伍足球2002-2003	（naomi2、sega、slg）	53531
2	龙之编年史	（system246、namco、slg）	18694
3	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（naomi2、sega、rac）	13691
4	太鼓的达人5	（system246、namco、act）	12347
5	麻将格斗俱乐部3	（不明、konami、tab）	11534
6	世嘉网络对战麻将MJ2	（naomi2、sega、tab）	10451
7	世嘉四人麻将·网络对战版	（naomi2、sega、tab）	8236
8	RACEON	（system246、namco、rac）	7858
9	AVALON之匙	（naomi2、sega、etc）	6722
10	机动战士Z高达·奥古对提坦斯	（naomi、capcom、act）	6452

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、未定）	4500
2	最终幻想12	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年夏）	3959
3	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	2041
4	超级机器人大战MX	（PS2、BANPRESTO、S·RPG、2004年5月27日）	1791
5	合金装备食蛇者3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	1776
6	王国之心2	（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	1261
7	PIKMIN2	（GC、NINTENDO、ACT、2004年4月29日）	981
8	德比赛马04	（PS2、ENTERPLAY、SLG、2004年4月22日）	924
9	横行霸道·暴力都市	（PS、CAPCOM、ACT、2004年5月20日）	917
10	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	889

自PS2上的《生化危机 爆发》发售以后大约4个月……其第2弹《生化危机 爆发 档案2》（暂定）的存在也终于得到了证实。该作描写了由凯文等8个人为主角编织而成的新逃亡故事。下面我们就将通过4页的特辑为大家详细报道这款全新的《生化危机 爆发 档案2》！！

『爆发』的另一个可能性



YOKO 阳子

自称大学生，过去似乎也曾被卷入过与安普雷拉相关的事件中，但具体情况不明，在《FILE2》中，这一切是否能够真相大白呢？



KEVIN 凯文

浣熊市的市警，拥有超高的运动能力和冷静的判断力，为人乐观幽默，即使是在生死存亡的危机关头，玩笑也照开不误。



JIM 吉姆

地下铁职员，虽然没有恶意，但由于为人唠叨所以难免言多必失，招致别人的误会。最大的特技是“装死”，其高超的演技（？）连僵尸也能骗过。

生化危机·爆发　档案2（暂定）



FILE 2（暂定）

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004年秋预定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

被新的恶梦所感染

舞台是无人的动物园

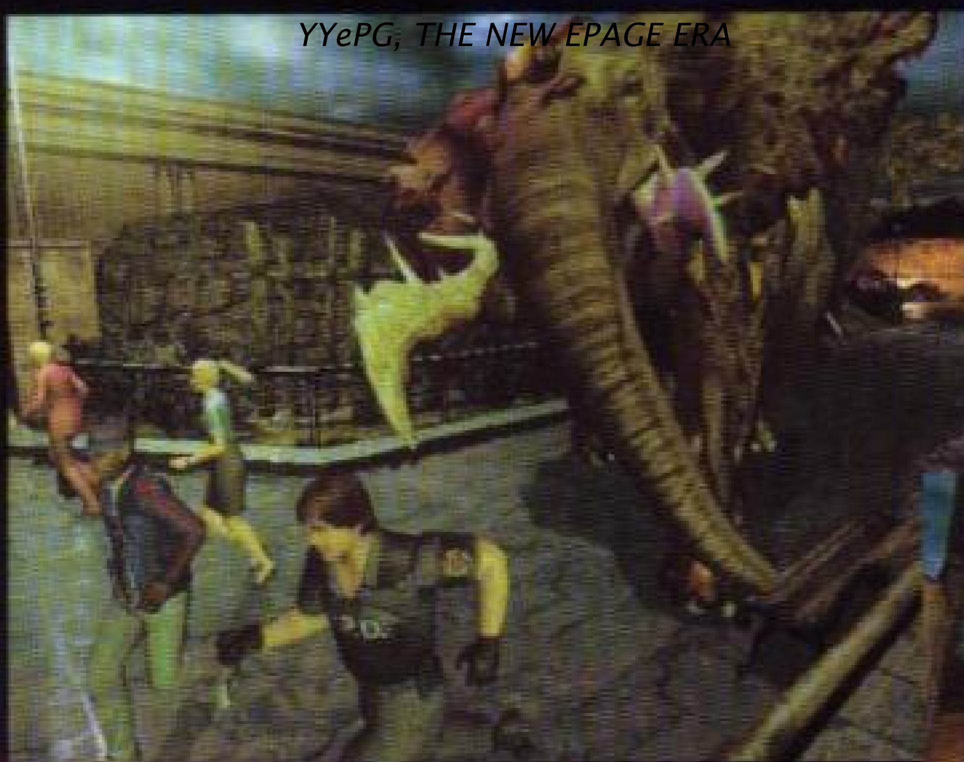


→被恐怖的寂静所笼罩下的动物园，笼子中似乎也没有动物活着的迹象。

↓动物园面积巨大，在这种状况下，玩家只有仔细寻找才能一点点理出头绪。

在该系列的游戏中一直以玩家和伙伴共同行动求得生存，或者以“如果独自一人面对危机”的不安情绪为轴心，构筑起了《生化危机 爆发》独特的恐怖氛围。作为该系列的第2款作品，《生化危机 爆发 FILE2》（暂定）将继续由与上一代相同的角色再次上演一出更加紧张刺激，恐怖感十足的《爆发》。该作和上一代的《爆发》相同，同样以怪物四处徘徊的浣熊镇为基本舞台并以想方设法逃出这个恐怖地狱为目的，不过所有关卡都经过了重新设计，变得焕然一新，剧情和角色间的故事也进行了更深刻的挖掘探索。尽管系统的基础大致相同，但同伴间互相支持帮助的感觉却有了进一步的提升。本次报道中，我们将公开大量的游戏画面，为大家展现全新的逃亡舞台以及玩家将面对的各种敌人等等。相信这一次的“爆发”必将带给我们超越前作的震撼。

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2



←↓一头大象突然出现，冲向主角一行人。看起来，这头大象也受到了感染，身上发生了异样的变化。此时究竟是应该逃走还是战斗呢。



异常强大变异体的袭击!!



CINDY 辛蒂

酒吧"J's BAR"里极受欢迎的女招待。在任何状况下总是优先为他人着想的温柔女性。总是面露微笑，胆识过人，敢于应对各种困难。

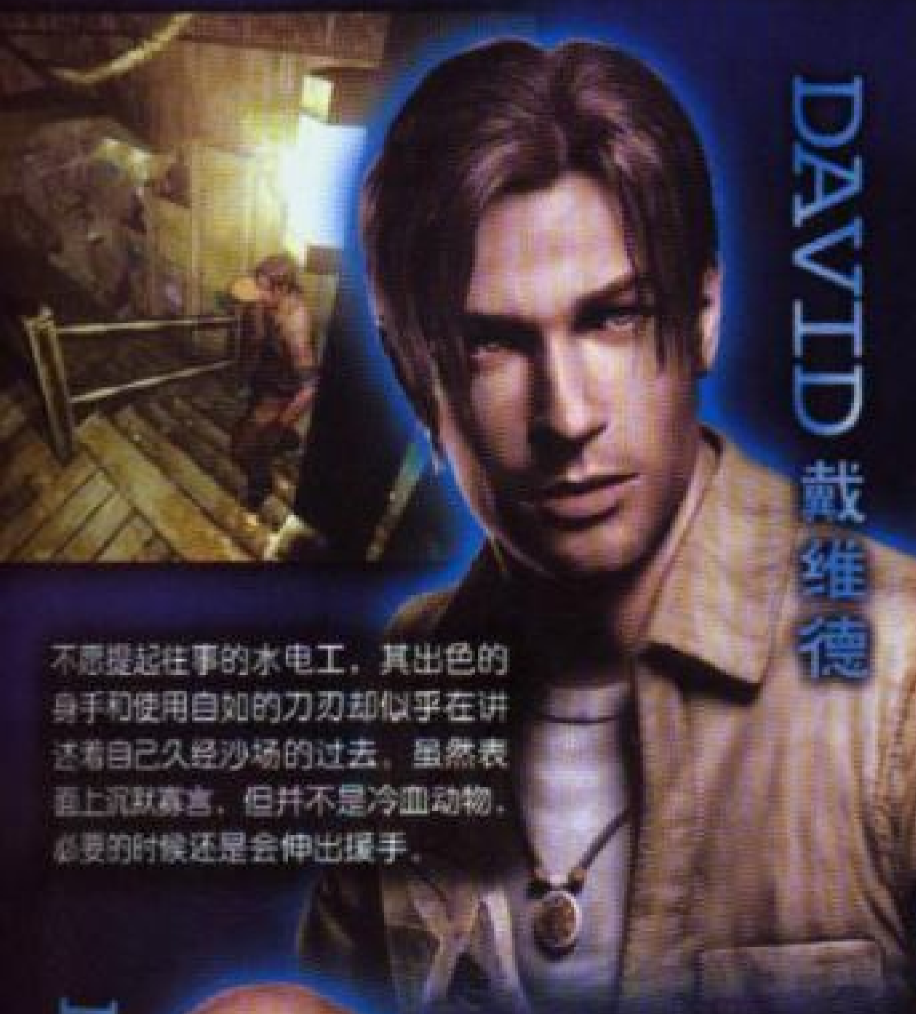
↓湿漉漉的地面反射着光线，玩家似乎可以亲身感受到那种潮湿的空气。





ALYSSA 艾丽萨

在地方报纸的社会部工作的新闻记者。一切行动都以满足自己的好奇心为第一优先考虑。由于争强好胜所以常常和别人发生冲突，不过也有关心别人的一面。



DAVID 戴维德

不愿提起往事的水电工，其出色的身手和使用自如的刀刃却似乎在讲述着自己久经沙场的过去。虽然表面上沉默寡言，但并不是冷血动物，必要的时候还是会伸出援手。

令人感同身受的逼真画面



MARK 马克

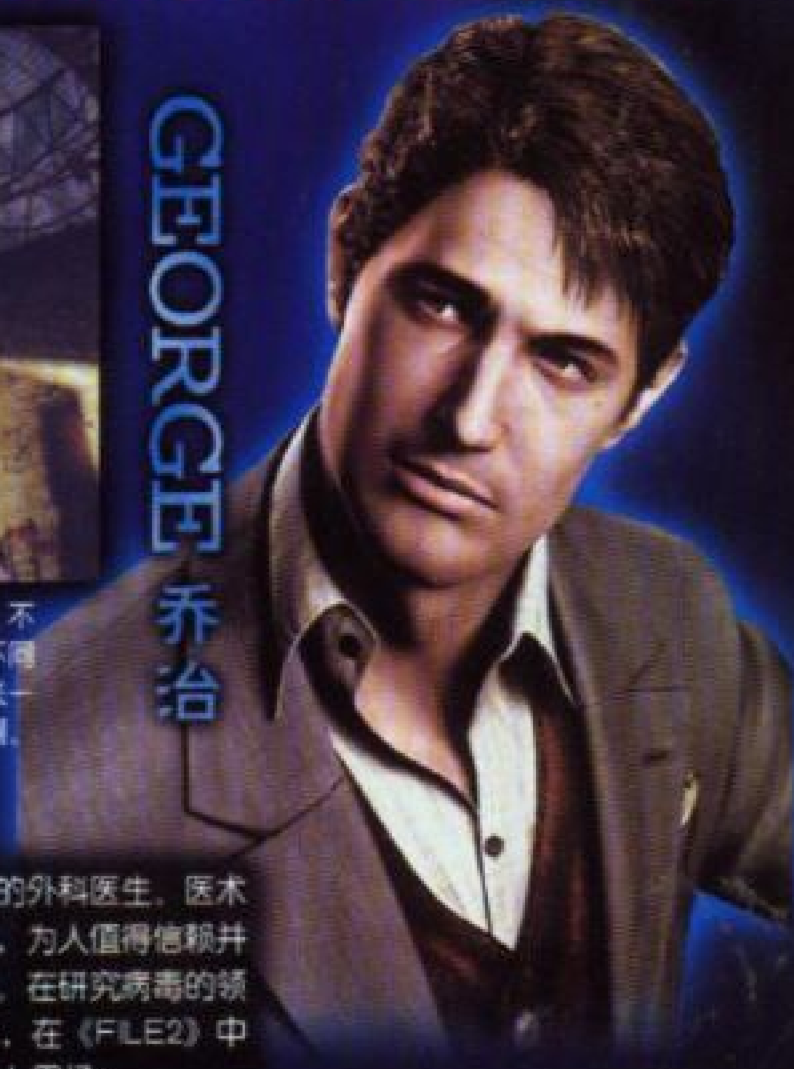
在警备公司工作。由于他早年曾经在越南战争时期服过兵役，所以有着坚强的身体和精神。在《爆发》中，眼睁睁地看着受到感染的朋友鲍勃死在自己面前。



↑游戏的画面极其精致，不同的场面表现出了截然不同的气氛。大家一定要一张一张仔细地欣赏这些图片啊。



↑《爆发》中没有出现过的充满绿意的舞台。可是这些绿色一点儿也没有带给人明快的感受。



GEORGE 乔治

在市内某医院工作的外科医生。医术高超，不追求名利，为人值得信赖并拥有极大的包容心，在研究病毒的领域有着极深的造诣，在《FILE2》中他的知识肯定会派上用场!

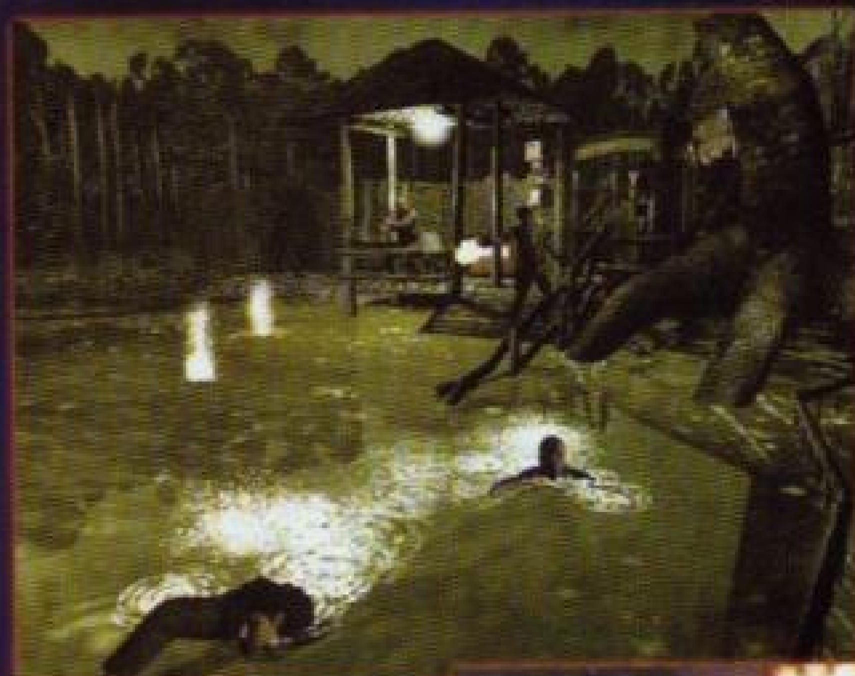
通过角色们的动作看『FILE2』的全新要素

移动、AD LIB以及特殊动作等基本系统的设定还是与前作《爆发》中的一样。在这里，我们就通过游戏中的画面为大家进行一下动作解说。另外，游戏中虽然加入了新系统但详细情况仍然尚未明朗，关于移动和战斗模式的新要素则请大家继续等待我们的续报！



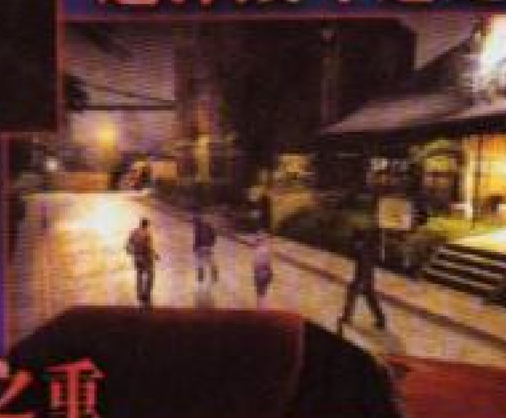
↑新作采用了和《爆发》相似的射击模式。从僵尸的服装等方面来看，画面的确经过了重新描绘，这些人原来大概是动物园的客人吧。

↓正在爬梯子的人是乔治吧。游戏其他地方也会出现这种需要上下楼梯的情况。



↑马克和戴维德正在掩护游泳的角色，水中的人是乔治和艾丽萨吗？

选择战斗还是逃跑





↑每个人都有自己擅长和不擅长的方面，知人善任才是制胜关键。



↑留神观察身后的戴维德，角色的脸转向敌人所在方向也是一个熟悉的系统。

→走在大街上的四个人，即使是走路的姿势，也是一人一个样。

集体行动是重中之重

特殊动作

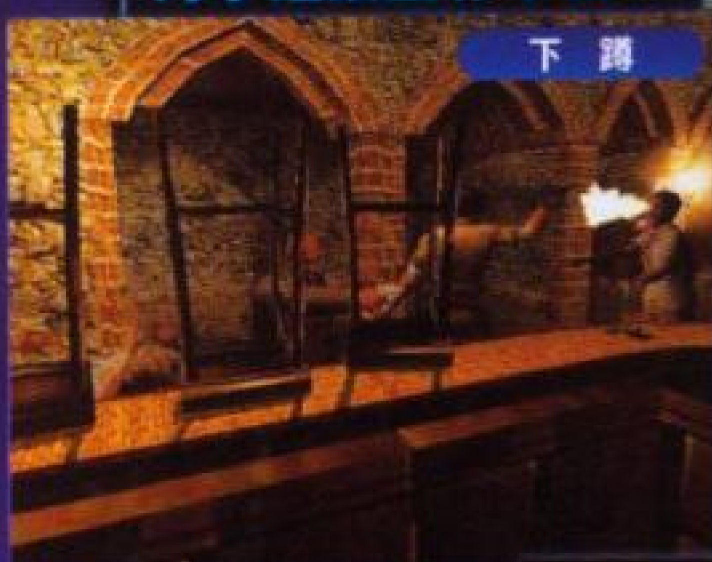
在这款游戏中为了体现攻击的个性化，每一个角色拥有各种被称之为特殊动作的战斗技能，这些技能或者是特殊的战斗专用技能或者是可以制作回复体力的关键道具，总之是五花八门。在《FILE2》中，玩家自然也可以看到和前作《爆发》中一样的特殊动作。

瞄准射击

↑从图中虽然看不出来，但凯文和艾丽萨使用的是"瞄准射击"这种精准度极高的技能。

为了继续生存下去……

下蹲



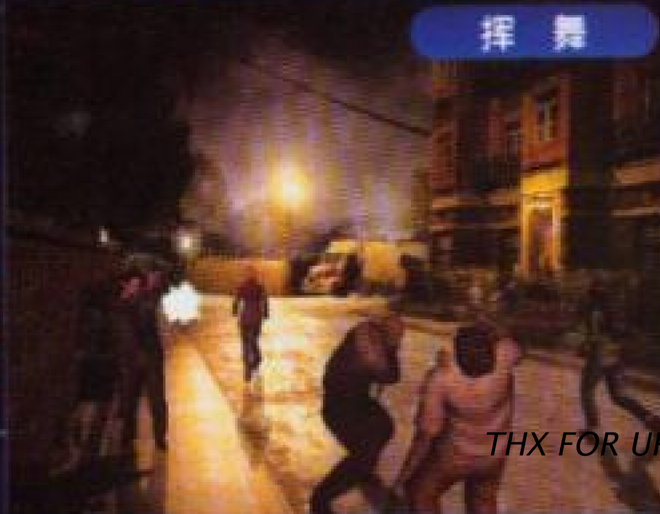
装　死



↑从敌人的视线里消失，以躲避突然的袭击，这就是吉姆的拿手好戏，这次，病毒槽也会急速上升吗？

←注意画面左侧的辛蒂，这种特殊动作具有极高的回避性。

挥　舞



→这就是马克装备上棒系武器后，使用"挥舞"动作时的姿势，虽然需要一定的时间，但发动起来就可以给敌人以极大的杀伤效果。

充分发挥个性 企盼绝处逢生

AD LIB

在游戏中，一旦按下方块键，角色就会根据当时的状况发表感想及攻略要点，这就是AD LIB系统。其具体内容会根据场景和角色的组合，以及与敌人的距离差距等各种条件随之改变，而且在《FILE2》中还加入了很多丰富的对白。

↑一个人说完话后，只要另一个人按下方块键就会进入对话模式，与朋友进行沟通。



←虽然可以任意叫各个角色的名字，但左图似乎是限定只有凯文在的时候，吉姆的AD LIB吧，凯文则可以做出YES、NO或者AD LIB三种类型的回答。

使用AD LIB 与同伴们互相交流

凯文、吉姆好搭档

→说起AD LIB系统就不能不提起爱说话的吉姆，在《FILE2》中，他和凯文绝对是一对绝妙的组合。

『爆发』吉姆语录

「肚子好饿啊……」
「啊啊啊，血，血啊！」
「妈妈……」
「看来会成为一段很刺激的回忆啊」



从铁笼中解放出来的野兽



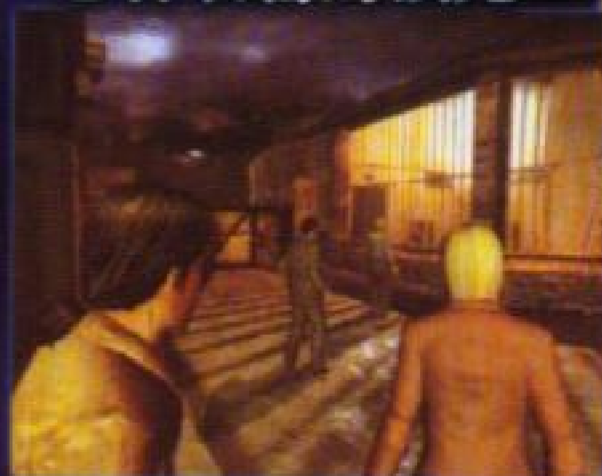
↑锐利的尖牙、长长的象鼻，以及充满压迫感的巨大身体，被这种家伙追上的话可不得了，赶快逃吧！！

相信大家看到这些图片，一定会因为大象的登场而大吃一惊吧。作为新敌人登场的这个恐怖怪物，是所有陆上哺乳类动物中吨位最高的。它一路横冲直撞，追逐主人公们的样子简直像是一辆重型坦克。如果，被它那像剑一样的长牙刺中的话，绝对会一命呜呼。这种家伙真的能够打得倒吗！？

↓难道它会像追踪者一样追到任何地方吗……哪怕它的移动速度能慢一点也好啊。



恐怖袭击的预兆



↑四个人的视线全都眨也不眨地投注在铁栅栏上，受感染的大象就是从这里跑出来的吧。

↑这种庞大的敌人未免太过分了吧！如果是体力较低的吉姆和阳子碰上这个大家伙，可就确实危险了！

↓虽然这张图中的地点和上图一样，不过却没有大象，这是被袭击之前，还是大象突然消失了呢……



↑充分利用公园内各种复杂的地形，迂回曲折地绕过敌人的攻击。

单凭弱小火力 不可能制服这头大象



↑将一切阻挡物踏扁，破坏所有障碍物一路直追而来的恐怖敌人，这种魄力，吉姆能对付得了吗?!

↓吉姆盯着被残忍杀死的老虎，马克摆出来战斗姿态，他的枪口在指着谁呢！？

这里究竟还会有些什么呢……



↑老虎被高高吊起堵在门前，这种景象明显充满了警告的意味，到底是谁，出于何种目的要做出这么残忍的事呢，光是想想都令人觉得不寒而栗。

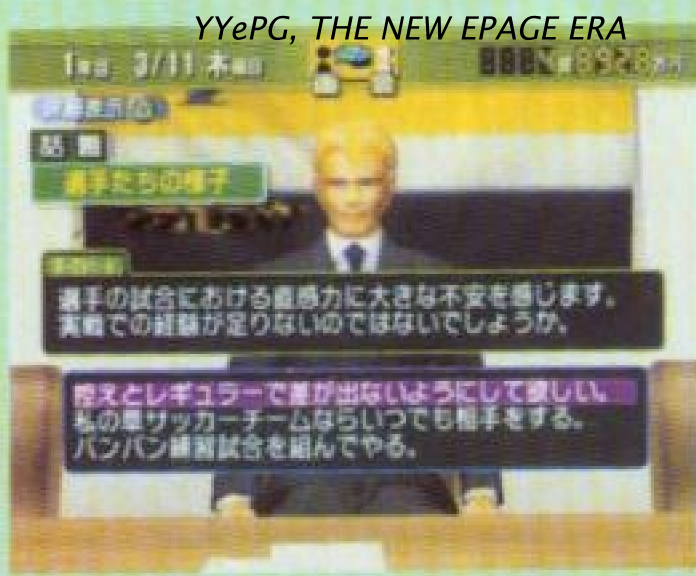




↑周围看不到任何生命的迹象，也许全都已经丧命于那个恐怖的虐杀者手中了吧……

无双报道







J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!'04

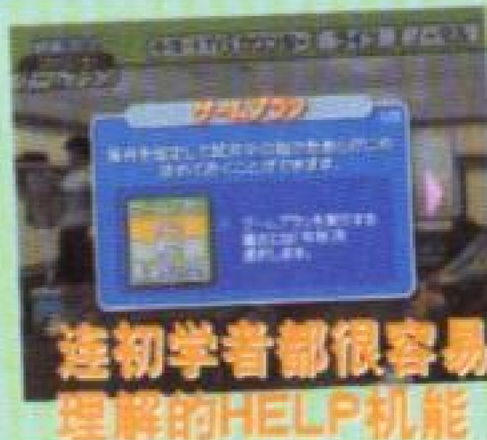
创造球会的最新作情报终于公开了!让所有真正热爱足球的玩家翘首以待的最新作,目前在日本也展开了声势浩大的造势活动。毕竟这是让50万以上的FANS苦等一年后的作品,下面就请看我们的最新报道!

J联盟职业球会的创造04

PS2	厂商:SEGA	发售日:2004.6.24预定
	类型:SPG育成	价格:7140日元 其他:—

以前的『创造球会』得到大幅强化!

从初代登场以来,一直拥有超高人气的足球经营游戏"J联盟职业球会的创造"的最新作终于登场了!比起去年发售的系列第3代,该作在声光效果和系统等方面都得到了相当大的强化。这次的游戏将以进化后的诸多新系统作为重点,一个最新的创造球会即将展现在大家的眼前。另外,还有单纯依靠文字和画面不能传递的信息,那就是本作的游戏进行速度要比3代快很多,这样一来,3代中最大的弱点也就被弥补了。大家在玩本作时就可以更轻松,更方便地进行游戏,彻底享受担任足球经理的乐趣了。



连初学者都很容易理解的HELP机能



↑网络机能也得到了强化,不仅是可以网络留言和对战,更可以下载最新资料和俱乐部对战记录,以及交换玩家自己制作的图片。

『创造球会』是这样的游戏

首先你的任务是制作一支完全原创的球队,先参加日本的J2(相当于中国的甲级联赛)联赛,通过不停的比赛、经营,升到J1(相当于中超),并争取国内冠军、亚洲冠军和世界俱乐部冠军等荣誉。玩家要担当起球队经理,总教练等许多重要的职位。

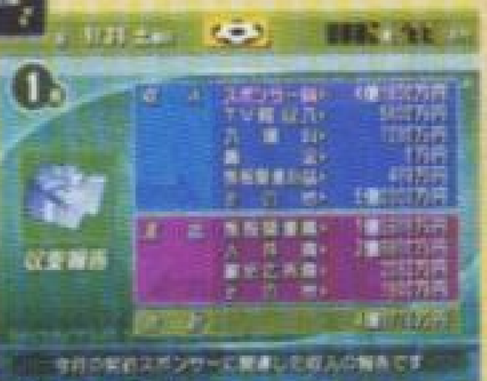


↑从创立球队开始,小到队服的款式大到人事经营等,都要靠玩家来做出决断。



通过制定练习计划来提高球员能力

←练习计划虽然可以交给主教练,但每个教练都必然有他的局限性,玩家可以对其制定的练习计划进行调整,来争取最佳的练习效果。



俱乐部的经营更要倾注心血!

→从赞助商到组织球迷协会和出售球队相关产品等,经营方面玩家也要下大力气抓。



掌握好时机来对比赛做出正确的指示!

←比赛虽然是交给选手们来踢,但在关键时刻也是要根据场上的形势做出指示,这可是能够左右比赛结果的!

从J2开始!





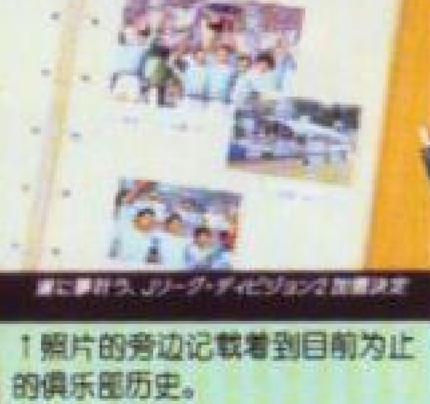
↑不停地取得比赛的胜利,终于成功地晋级J1!之后的任务当然就是全力征战J1,争取全国冠军!

魅力满载!『'04』特有的注目点!

这里就开始给大家介绍一下本作的变更点。根据游戏的流程，游戏分为俱乐部的设立、经营、选手育成和比赛这4大块，这里主要给大家介绍一下竞争俱乐部的变更。另外，右边是本作的开场画面，记载着球队从刚诞生到升入J2的历程。看着这些记录，玩家必然会很有成就感的。

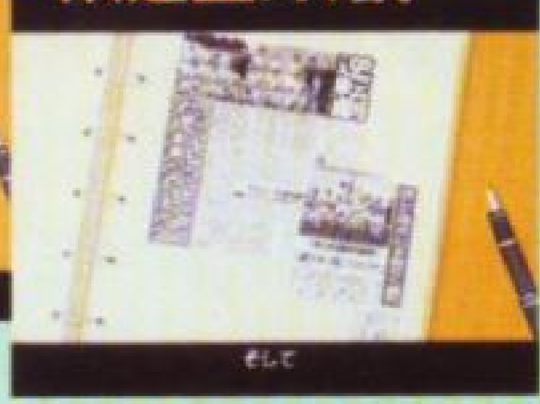
选手们的照片!





↑照片的旁边记载着到目前为止的俱乐部历史。

从这里开始!



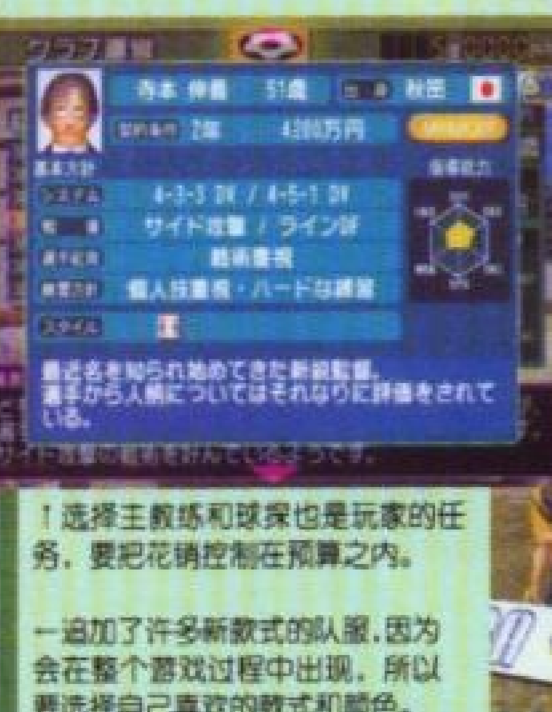
↑不仅是照片，还有剪报，记载着俱乐部从业余队升入J2的艰苦历史。

设立俱乐部 漫长艰苦历史的开始

玩家最开始的任务就是要设立一个完全原创的俱乐部，包括名字、球队所在地，还有队服的款式。04里将队服的款式、队徽和队标等可选择的东西增加了很多，这样又会让玩家花很多时间和心思来设计出一支只属于自己的球队了。这之后就是选择教练和球探以及确认球员能力，游戏也从此正式开始。

可选择的款式增加了





↑选择主教练和球探也是玩家的任务，要把花销控制在预算之内。

←追加了许多新款式的队服，因为会在整个游戏过程中出现，所以要选择自己喜欢的款式和颜色。

选择教练和球探也是玩家的任务!

↓所有的一切都决定了之后，终于开始J2的比赛了，成败在此一举!



CHECK POINT 竞争俱乐部变得无比强大了!

竞争俱乐部也得到了强化，前作中的竞争俱乐部虽然存在，但随着玩家队伍实力的增强，逐渐会拉开很大的实力差。不过在04中，他们将会拥有极强的财力，并把重点放在获得强力选手上，球队的实力必然会越来越强。而且他们还会出现在很多新增的剧情中，将在游戏中起到推动故事情节发展的作用。

永远的竞争对手!?



↑这家伙就是竞争俱乐部的老板，油野茂一，超级富豪。

↑在德比战之前还会亲自出面接受采访，而且口气很令人讨厌。

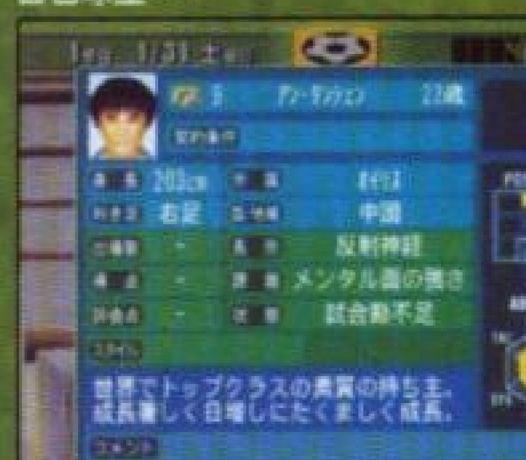
←还会特意给你打过电话来取笑你一番，很招人讨厌，恐怕扰乱你的心情才是他的真正目的。根像英国某工业城市球队的主教练风格。

竞争俱乐部居然还会有那个选手……

没想到对手不仅是财力雄厚，而且还从一开始就拥有前作中的著名强力前锋安泰新(中国国籍，游戏原创人物，前作中原属四川FC，前作中著名的前期强力三剑客之一)，这将在游戏前期对其他球队造成极大威胁，谁知道他们还会买来什么著名球星……



↑对前作有一定研究的人都会很清楚这个高个中锋是谁，这在前作中可是初期非常强的人物啊!



强力的超大型中锋居然到了竞争俱乐部的球队里!

↑外号是"奔跑的万里长城"的超级中锋，极为擅长头球双击，而且身高还增加了2CM……

一依据油野雄厚的财力，肯定会在游戏中买到更多强力的选手，就算是国际巨星，也难保不被他们的金元炮弹所打动……



无双报道



一度令无数动作玩家为之沉迷的超经典冒险动作类游戏巨篇再次推出日文版!

プリンス オブ ペルシャ PRINCE OF PERSIA 時間の砂

波斯王子·时之沙

以高超的制作技术和革新性而备受好评的冒险游戏——波斯王子，登陆日本！通过最新的影像技术，本作的魅力定将征服你我！

PS2	厂商：UBISOFT		发售日：2004年夏预定
	类型：冒险ACT	价格：未定	其他：——

施展华丽的招数消灭所有强悍的敌人、

从现在往上追溯15年，1989年发售的2D动作游戏名作《波斯王子》，在重新投入了最新技术后在PS2上复苏了！游戏的舞台是中世纪的波斯。玩家将扮演波斯王国的王子，面对危险的陷阱和未知的生命体，探索巨大的古代遗迹，同时还要挑战各种各样的谜题，与在黑暗中蠢蠢欲动的阴谋展开对峙，一次次地被卷入波澜起伏的漩涡当中。本作的最大特点就是丰富的动作和美丽的画面。玩家依然可以通过简单的操作，使出令人眼花缭乱的动作！昔日的爽快感觉就要再次回到我们的身边了！



挥下正义之刃!!



←袭击主角的魔物，它们究竟从何而来，又有什么目的呢！？

与伙伴并肩合作，打倒强大的魔物！

随着游戏的进行，王子将会遇到一位美丽的女子法拉，并与她一起行动。在游戏中，法拉将由电脑自动操作，在战斗时从旁协助王子，一起面对出现的魔物，是战斗中值得信赖的后盾，对剧情的发展起着决定性的作用。





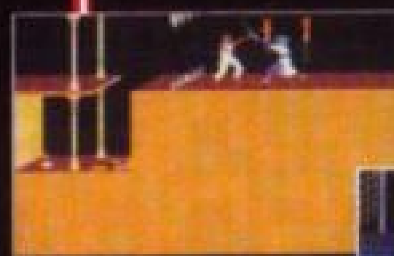
↑通过360度全方位的表现，玩家可以将所有的魔物尽收眼底。只要和擅长弓箭的法拉配合默契，就可以轻松击退敌人。不过由于法拉无法应付近身战，所以在某些时候，主角也要肩负起保护她的责任才行。

法拉 (Farah)-Age.18 Sex.♀

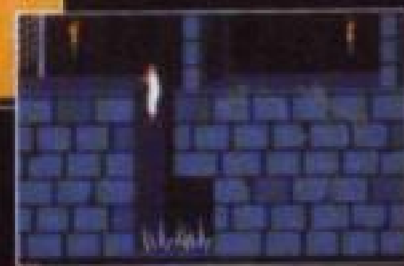
印度国王马哈拉查的爱女。由于波斯王国的侵略，失去了祖国并沦为奴隶。自小便开始接受种种严格的训练，所以练就了一手高超的弓箭技巧。

你对『波斯王子·时之沙』知道多少？

《时之沙》的源头来自于PC版的初代《波斯王子》。在当年，这款游戏依靠高质量的动画和流畅的动作，很快风靡了全世界，使该作成为PC平台上最受欢迎的动作游戏之一。沉醉于其动作性的玩家相信对本作一定也非常熟悉。虽说独特的操作感和富于挑战性的难度令不少玩家因通关无望而咬牙切齿，但同时激起了他们不服输的干劲这也是个不争的事实。如此说来，不知道《时之沙》究竟会做何调整呢？动作性应该会是该系列不变的重点吧。



←死亡→Restart→死亡的不断反复。通关的惟一办法就是让自己的身体记住每一个动作！



→地面上设有锋利的尖刺，掉上去就死。真是残酷的死亡场面啊……

以中世纪波斯为舞台的故事正在酝酿当中！

华美的效果、庄严肃穆的建筑物以及游戏中所洋溢着的异国风情，构筑起了本作逼真的中世纪波斯世界。游戏通过主人公回忆过去曾经历过的事件的形式来推进游戏。由于加入了说明当时状况的旁白，玩家还可以找到一种仿若听故事般的乐趣哦。

皎洁的月光……



晨曦的阳光……



每个细节都经过仔细描绘的波斯建筑物！

←直线和曲线与建筑物完美地融合在一起，充分强调出艺术感。光线从窗户中隐约透射进来，窗帘随风飘动，令人通过画面感受到强烈的空间感。

突破重重圈套和危险的陷阱!!

充分活用动作和思考力，向陷阱挑战！

如果说恐怖的陷阱就是本系列的代名词的话，其实也不为过。在这款游戏里所设计的陷阱中，又分为动作型和思考型两种。前者是指没有落脚点的地方和充满障碍物等需要发挥高超技术的陷阱，后者则是像解谜一样，寻找隐藏的机关和目标物进行操作或推移的类型。每次面临难关，玩家都要不断地重复错误与失败，不过那种凭着自己的力量终于大功告成的成就感大概也是无可比拟的吧。



↑通过移动目标物往往就可以发现新的路线……大家在游戏中一定要注意观察和探索啊！

↑利用墙壁跳跃，躲避飞射而出的利刺！玩家可以借助多姿多彩的动作，开拓思路，探索各种不同的玩法。



一个个机关和难题正在等待你去解决！

向未知之路前进！







随时向你袭来危险！



↑从画面上那些错综复杂的装置来看，这应该是一个思考型的机关吧。有的时候，游戏中也会出现玩家需要和搭档一起合作解谜的情况，合作的重要性，在本作中得以充分体现。



王子 (The Prince)-Age.25 Sex.♂

本作的主人公，波斯国王夏拉曼的儿子，作为王位的继承人，从小就集万千宠爱于一身。由于自幼就在众多高人的指导下接受剑术、体操、骑术、文学等各种方面的教育训练，所以身体素质和思考能力都非常优秀。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 アドバンス 不思議のダンジョン

勇者斗恶龙 角色集
特鲁尼克大冒险3 ADVANCE
不可思议的迷宫



《不可思议的迷宫》一向是以越玩就越能找到新的游戏乐趣，并且身陷其中无法自拔而著称。这次即使出门在外也能玩啦!!

GBA	厂商：CHUNSOFT	发售日：2004.6.24预定
	类型：RPG	价格：6279日元	其他：—

主人公自然是特鲁尼克啦



在《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》中和勇者一起展开壮阔冒险的商人特鲁尼克就是本作的主人公!其目标依然是成为世界第一的商人，工作就是潜入迷宫，寻找各种各样的道具。

带着GBA走出家门!

随时随地的享受『特鲁尼克3』!!

该游戏不同于其他作品的是，每次进入迷宫，地图都会发生变化，而不是一成不变，如此多样的设计当然会令玩家体验到不同的冒险乐趣!没错，《特鲁尼克大冒险3～不可思议的迷宫～》终于从PS2移植到GBA上了。在《3》中该系列第一个"Encounters迷宫"以及"伙伴怪物系统"都备受玩家好评，而这款GBA版更将PS2版中紧张刺激惊险有趣的冒险完全移植了过来!另外，GBA版还追加了原创模式，再加上可以随时随地的冒险，这不是诱惑我们日以继夜不眠不休地玩吗……!?但是，从游戏中得到乐趣才是最重要的。



一除了GBA版的原创模式以外，游戏中似乎还有别的神秘模式!?

→!在迷宫中得到武器或防具的话就可以大大加强自己的力量!会有更重的武器吗!?

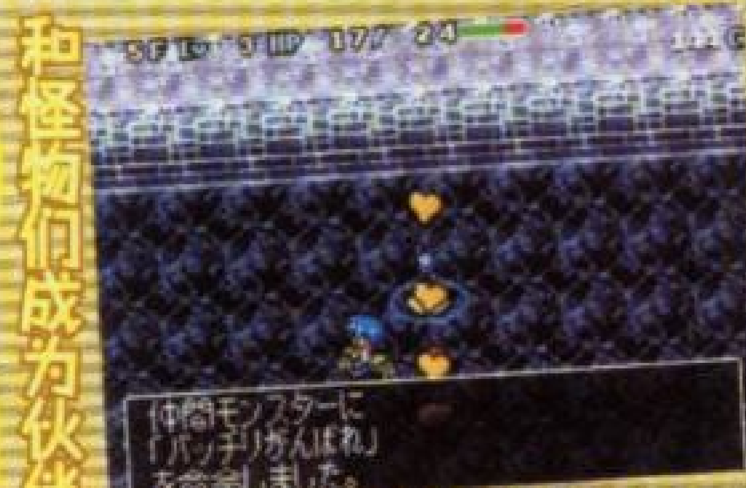


ENCOUNTERS迷宫!



!正在行走时迷宫突然出现!?是否要进入这个迷宫就看你自己的决定了，不过当然要进去看看喽!

和怪物们成为伙伴共同历险!?





一直非常崇拜父亲的特鲁尼克的爱子。身上具有某种特鲁尼克没有的不可思议的能力!?



一前作中没有出现过的波波罗，可以和成为伙伴的怪物们一起在迷宫里冒险。而且，这些伙伴也会成长哦。



一特鲁尼克可以与伙伴们一起在充满未知的迷宫里战斗。会有什么发现呢？

可以与伙伴们组队冒险!?

责编/小沛



FINAL FANTASY I・II ADVANCE

ファイナルファンタジーI・IIアドバンス

最终幻想FF I・II

无双报道

最终幻想再次光临掌机，携追加迷宫及追加剧情等全新要素，变成一款卡带游戏的新生《FF I・II》，将于今年夏天闪亮登场！！

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年7月预定
	类型：RPG 价格：6090日元	其他：——

『FF』系列的原点 『FF』和『FFII』进化版登场

超人气RPG系列《最终幻想》预定将在2004年夏天推出该系列的最新正统作品。该作同时收录了FF系列原点的《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》，并决定将在GBA平台上发售！

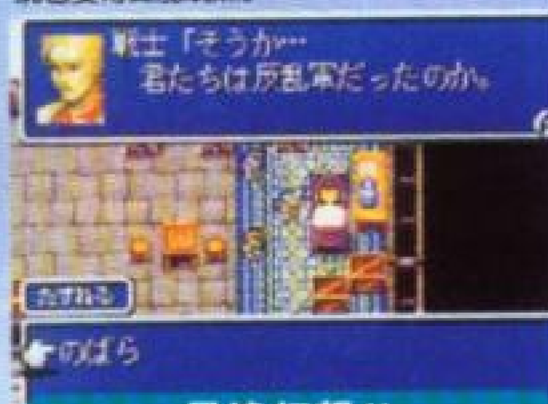
这次我们介绍的《FF Ⅰ・Ⅱ ADVANCE》并不单纯只是FC版的移植作品。新作不仅对画面和系统进行了改善，还加入了许多只有GBA版才有的新要素。下面，我们就为大家介绍一下本作的几个特点。另外，还将一并送上SQUARE・ENIX第7开发事业部部长，也是从《FF》系列初期就开始参与开发工作的时田贵司的精彩访谈！！希望通过我们的报道，喜欢《最终幻想》的玩家们可以对新作有一个大致的了解，让我们先睹为快吧！

最终幻想



↑87年发售的FC版《FF Ⅰ》，也是该系列值得纪念的第一部作品。光之战士们为了重新寻回支撑世界的4个水晶所失去的光辉而踏上旅途。

↓88年在FC上发售的FF系列第2弹，讲述了一个与侵略国家进行反抗战斗的故事。最大的特点就是和第一作相比更富有故事性，系统也变得更加成熟。



最终幻想Ⅱ

即使是孩子也能快乐游戏！

追求方便舒适的游戏环境

↑为了让所有喜欢《FF》系列的大人和孩子都能找到属于自己的快乐，所以该作非常注重舒适方便的游戏环境，对白可以选择日文汉字或者假名。

↑在《Ⅱ》的会话场面中，画面上还会显示出角色的头像！

↓飞空艇的演出也经过了强化。便携机上还搭载了不选择场地的存盘机能。



因为不希望被指责「还没完啊！」

——《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》并不是简单的从FC版移植过来，而是加了不少精彩的东西啊！

时田贵司（以下简称时田） 是啊。继WonderSwan、PS以后，最近也移植到了这个（拿出了手机）上面（笑）。就这样马马虎虎推出《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》的话，一定会有很多人抗议"还没完啊！"。因为我不希望被指责"还没完啊！"，所以充分活用了GBA这种携带机的特性进行了改善。即使是小孩也能玩的游戏难度，以及喜欢玩《最终幻想》到玩烂了的玩家也能找到乐趣的新要素，以上两点概念就是我们经过多方考虑最终决定的结果。至于我们这个决定是不是能够使玩家满意，还要看玩家对这款游戏的反映如何。



时田贵司氏

↑参与制作FC版《FF》系列的《Ⅰ》、《Ⅲ》、《Ⅳ》，代表作有《半熟英雄》、《Chrono Trigger》等。

游戏系统统一化并追加原创要素

《最终幻想》系列虽然采用了共通的世界观，但故事、登场角色以及系统等却是每作都有不同的全新变化。作为系列原点的《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》自然也不例外。不过在本作中，为了使玩家不会因为《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》有着不同的系统而产生混乱，所以特意对游戏系统进行了统一化。与FC版相比，可以说实现了与近期《最终幻想》系列相近的操作性和画面。大家玩起来一定会觉得更加习惯和容易上手。当然，两款作品之间还是存在着细微的系统差异，所谓的统一只是在一定限度上的统一，而并不可能做到完全一致，但对游戏还是没有影响的。

丰富且容易上手的游戏系统

玩起来容易！在本作中，这一点被作为重点摆在了首要前提的位置上。新作不仅仅是改善了系统等一两个地方，而是对包含关卡在内的整个游戏都经过了重新制作。下面，就让我们来看看具体都有哪些变化吧！

战斗系统



←在原作《最终幻想Ⅱ》的战斗中，只能使用装备的道具。在本作则可以使用所有持有的道具。

操作指令

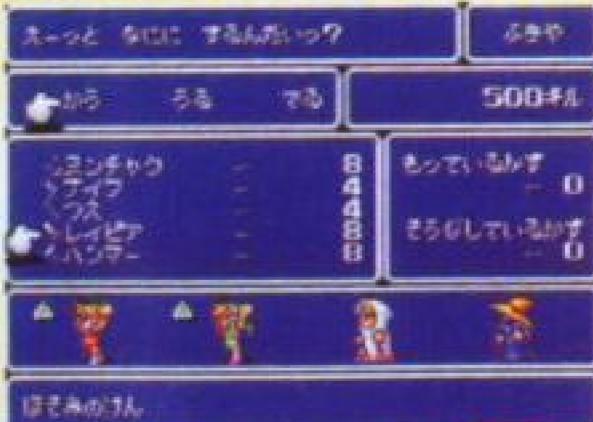


←从战斗中想要逃跑的时候只要同时按下L和R就可以了。不需要所有人都选择「逃跑」的选项。

操作画面

←配置画面的项目和界面也进行了统一化。从《最终幻想Ⅰ》玩到《最终幻想Ⅱ》也就不会有任何繁琐的感觉了。

追加系统



↑追加了B键冲撞。购买道具时，玩家对于谁能够装备哪些道具可以一目了然。

『Ⅰ』中，魔法的使用方法有什么变化!?

——系统被统一化后，玩起来也更加方便容易了。

时田 包括节奏、情报、系统在内，全都经过了统一化。即便是小孩，也会想以同样的感觉去玩《最终幻想Ⅰ》和《最终幻想Ⅱ》。就拿以限制使用次数的魔法系统来说吧，《最终幻想Ⅰ》就变成了MP制。虽说限制使用次数比较富有战略性，但MP制则更有弹性，并大大提高了自由度。可以说，两者各有各的长处，就看玩家们自己的喜好了。

『Ⅰ』的新增要素之一「追加迷宫」"Soul of Chaos"

自动生成的辽阔世界



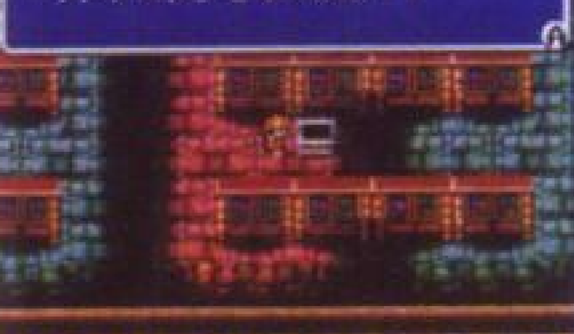
在《Ⅰ》的剧情中，四对BOSS角色"Chaos"出现在了主人公们的面前。在本作中，只要满足了某些特定条件，就可以挑战封印了Chaos灵魂的四个特殊迷宫。这个叫做"Soul of Chaos"的迷宫位于非常深的地下，地域十分辽阔，在那里自然会有各种怪物在等待着你哦！



↑GBA版追加了4个原创迷宫。比原作的故事丰富了不少啊！



↓《Ⅴ》中登场的ATMOS。历代《FF》系列的怪物也将出现。



↑也有只能在某些迷宫中才能得到的道具。

FC和SFC主机时代中的『FF』总决算



↑时田在采访中经常会抑制不住地大笑，采访就在这种和谐的气氛中进行。

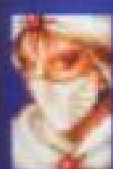
时田 新迷宫共有四个。虽说在剧情阶段会有四个Chaos登场，但只要满足一定条件就可以打开被封印的入口。而且该作中还加入了《最终幻想Ⅰ》、《最终幻想Ⅱ》以外的怪物、道具，可以说更像是FC和SFC主机上《最终幻想》的要素总汇。也许会有一种《最终幻想怪物大战MX》的感觉吧?（笑）

——容量大约有多少呢?

时田 自然不小了。虽说有很多随机变化吧，但四个迷宫的所有层合到一起，也已经相当大了。如果粗算一下的话，好像比主要关卡的容量还要大……那种事可能吗（笑）。虽然这么说有些夸张，但是为了制作迷宫我们真的是投入了很大的精力和时间啊！

『II』的新要素为特别剧情 "Soul of Reverse"

作为本作中的新要素，《最终幻想 I》追加了新的迷宫。而《最终幻想 II》则加入了新的剧情。在《最终幻想 II》中，为了将世界引向和平，无数的伙伴为了保护主人公献出了自己的生命……这些逝去的伙伴们的灵魂所引出的故事就是"Soul of Reverse"。玩家操纵敏武和希多等英雄，在另一个世界展开旅行！！难道已经死了的人还能对剧情的进展产生一些影响吗?



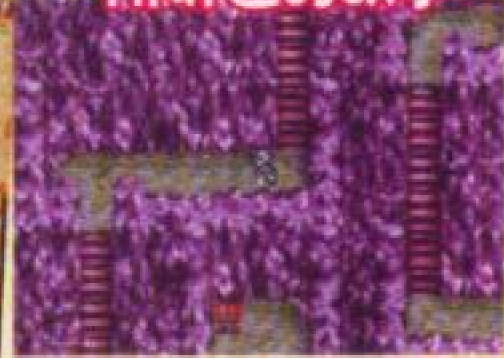
为了得到究极魔法阿尔泰玛用尽了生命的敏武再度登场

↓敏武、斯考特、约瑟夫、理查德。这些英雄们即使死后他们的灵魂也仍在继续战斗。



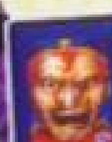


另一场战斗所讲述的故事……





↑这个世界上也有强大的怪物和英雄们专用武器等等！！



最强最坏的BOSS角色也将登场!?



本应已被打倒的敌人也在这个世界……!?

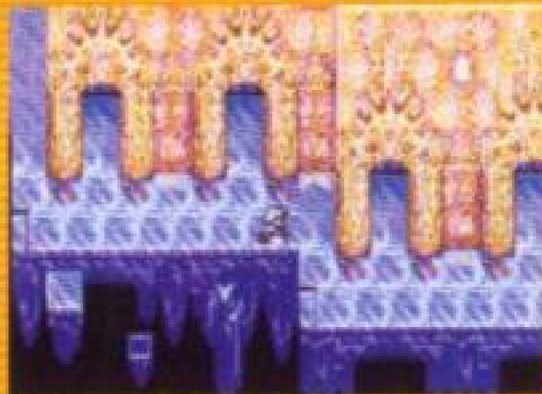
令敏武的崇拜者们不亦乐乎!?



时田 《最终幻想 II》虽说是一款非常注重故事性的游戏，但死的人也很多（笑）。由于敏武是一个非常有人气的角色，所以我们对死亡的他伸出了援助之手，采用了在主人公们进入最终迷宫的时候，他们也将一起战斗的设定。这就算是对于喜欢敏武的玩家们的一种心理补偿吧。

——是在本篇中的死亡之后吗?

时田 是的。不过不是死后的世界。而是从他们死亡到最终结局时以像灵魂一样的姿态出现这一段之间的故事。《最终幻想 II》以剧情性为主，并加入了许多追加剧情的新设置。打穿本篇以后，游戏将会以特殊情节的形式讲述那些暗地里支持主人公们的英雄们的故事。



——容量方面呢?

时田 从杰多到帕德摩尼城，真是非常漫长啊。不过感觉起来就像是里世界的形式一样。因为有这些追加要素，对敏武的FANS而言也许会玩得不亦乐乎吧（笑）。可以说，这是一款内容充实、非常值得拥有的游戏。与前作相比，这次在故事情节上更加的人性化，剧情更加曲折动人。

希望『VII』以后的『FF』FANS们也来玩这款游戏!

——最后，请你再对FANS们透露一点消息吧。

时田 原创要素有《最终幻想 I》的职业、探索、CHAOS，《最终幻想 II》的主要剧情、词汇记忆系统、熟练度。即使现在来看也不落伍，充满了新鲜感。可以说《最终幻想 I》和《最终幻想 II》已经变得非常不一般，需要重新认识了。

——我想，现在还有不少人并不了解作为《最终幻想》原点的《最终幻想 I》和《最终幻想 II》吧。

时田 《最终幻想VII》之后……也就是PS以后的玩家的确是非常多。希望现在玩《最终幻想X》《最终幻想X-2》的用户也能来玩玩本作。由于GBA是一个和FC&SFC非常相近的主机，所以里面也有不少可以说是"回归任天堂！"的部分。

——虽然说这句话早了点，不过既然出了《最终幻想 I》和《最终幻想 II》，那么是不是也有可能推出《最终幻想 III》和《最终幻想IV》呢?

时田 果然！你很想玩吧?

——因为这两个游戏很久没有重制，都已经变成传说了嘛。

时田 不过，偶尔不按牌理出牌才能创造传说啊（笑）。

——如果玩家的反响或者要求很强烈的话呢?

时田 是啊。但是《最终幻想 III》的转职系统完美地消化了职业和熟练度的要素，而且画面表现也很出色。我认为从《最终幻想 III》开始更容易了解《最终幻想》的游戏路线。所以，如果有机会的话，我确实很想挑战看看！但肯定不是最近，如果这次的作品受欢迎的话，也许我们会推出续作的。

无双报道

这次要和1000个敌人战斗!!

马里奥故事2

剪纸娃娃一样薄薄的角色，就像是被灌注了生命一样，活灵活现地动起来了！让你领略全新RPG世界的《马里奥故事》，其令人期待的续篇诞生啦！



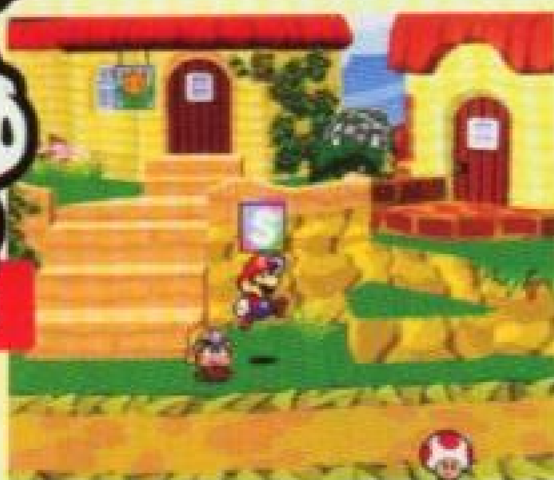
碧奇



马里奥

令人忍俊不禁的纸片娃娃！名作RPG第三弹终于登场

纸片马里奥这次又重返GC了！在众多厂家一致以追求逼真为目标，大量采用3D画面的时代，前作却出人意料地用2D来表现所有角色，并与纸张工艺般的3D背景融为一体，创造出了一个不可思议的影像世界，令无数玩家惊叹不已。这次的新作中，那种哗啦哗啦的纸张质感又有了进一步的加强，同时故事情节也与“纸片”的设定更加息息相关。从其中一个马里奥变成纸飞机的画面上看，这些奇怪的能力大概也是攻略的要点之一吧！？另外，和塞满整个画面的敌人进行战斗的场面也非常引人瞩目。究竟要怎样与1000个敌人作战呢，真是期待游戏拿到手里的那天啊。



GC上的这一款《马里奥故事》，在风格上完全承袭了N64上的第一代作品，无论是人物造型或者是场景设计，都让我们有种似曾相识的感觉，但是新的乐趣却是前作所没有的。

前作CHECK 所有人都喜欢的RPG

前一代作品《马里奥故事》，是2000年8月于N64上正式发售的。虽说该作是一款RPG类型的游戏，但却加入了同步按键改变战斗流程等丰富的动作要素，这一设定无疑赢得了动作游戏FANS和RPG FANS的好评。当时的这一部作品是相当成功的，时隔四年的新作能否继续前作的辉煌呢？

GC	厂商：任天堂		发售日：2004年预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

欢迎光临马里奥故事2的4个房间!!

影像之间 2D×3D的不可思议味道

一个纸片2D角色在充满手绘感的3D背景上活动，这种画面不论是谁看了应该都会目不转睛吧。外表看似3D状态的敌人，其实也可以像纸板一样折成几折，这种精致的折纸工艺风格使这款游戏看起来倒更像是一个手工制作的小剧场。

出，出现啦!!



巨大的龙充满了压倒性的气势，真的能打赢它吗……

不过…内里却是纸做的！



从后面窥视的话就会发现其实庞大的恐龙也是纸折的。

战斗之间 按键也是一大乐趣哦！

堂堂的马里奥是不可能仅仅光是选择战斗指令就完事的。一旦按照画面上的技巧指南按下按键，角色就可以使出扭转局势的特殊技！



选择跳跃的指令，就可以使出马里奥最经典的踩踏攻击！

充满马里奥风格的动作





在与敌人作战时，追加输入按键，就可以使出各种令人眼花缭乱的必杀技了。

系统之间 先行探索「2」的系统

纸张马里奥变形！



变成飞机就可以飞到平时无法抵达的地方。

利用薄薄的折纸身体躲避攻击。

徽章系统仍然健在！？



发现徽章屋，这是一个通过不同的徽章组合，就可以获得各种能力的系统。

谜之间 妙趣横生的神秘场面

虽然详细情况不明，但我们目前可以看到库巴抢占了主角宝座的画面、神秘的问答节目的BOSS战（？）等各种热闹搞笑的场面。新作中也有“碧奇公主的冒险”哦。

超级库巴兄弟!?



仔细看看画面上的主人公，咦？怎么变成库巴了！？

参加答题节目



为什么要靠这种节目来一决胜负呢，难道说，答不出来就不能过关吗！？

责编／小沛

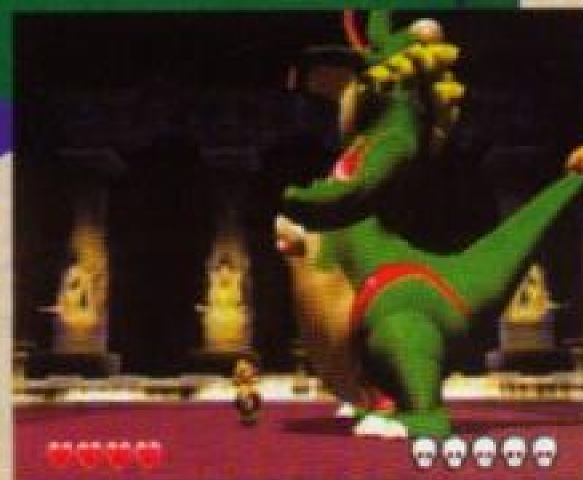
瓦里奥终于要在GC上兴风作浪啦!!

任何人都无法阻挡的“超级英雄”！将敌人一把掀翻在地、用可以和吸尘器一拼高下的肺将金币一股脑儿吸进去的瓦里奥即将再次与大家见面！

WARIOWORLD
ワリオワールド

用力量来解决！豪爽痛快的3D动作

自称超级力量动作明星的瓦里奥将在GC上发挥他过人的本领啦！这是一款一边在布满各种陷阱的3D世界中冒险，一边用拳头和摔跤技等强力攻击将敌人打得七零八落的动作游戏。新作除了3D画面以外，地图构造则采用了《瓦里奥世界》系列惯用的横版卷轴。玩家无需担心不知道该往哪儿走，还可充分享受到瓦里奥那豪爽的动作所带来的乐趣。


由于只要沿着横向卷轴前进就可以，所以不习惯3D视点的人也可以放心。

瓦里奥的城堡变成了魔物的巢穴!?



STORY 可恶！我一定要夺回豪华的城堡!!

瓦里奥一心想收集全世界的宝物，建立起了自己的城堡。但是他奢华的生活，却被混杂在珍宝中的宝石诅咒改变了。面对变成魔物巢穴的城堡，瓦里奥下定了决心！“无论如何，本大爷也要夺回城堡和财富！”于是瞄里塞满了大蒜向魔物们发起了进攻。摆在他面前的道路肯定充满了荆棘坎坷，瓦里奥会退缩吗？

瓦里奥世界

瓦里奥'S小档案
- 擅长摔跤技
- 爱钱爱到～死
- 喜欢大蒜

GC			
厂商：任天堂		发售日：2004年预定	
类型：ACT	价格：5800日元	其他：——	

醒目点1 强有力的动作

瓦里奥的基本动作就是破坏力超群的重拳以及空中臀压。还有就是即使再顽强的敌人，也不能用身体抵挡的肉弹撞击！把昏厥过去的敌人抛掷出去，或者使用下列的强力动作的话，都可以把周围的敌人打得七零八落。

GiantSwing


抓住倒下的敌人一圈一圈地狂转，是大绝招吗？

PileDriver


和对手一起飞起来，然后让对手头冲下摔到地上。

醒目点2 机关遍布的冒险舞台

游戏中的机关既有一排排的钢针，也有踩上去就会崩塌的落脚点。但是就算掉到洞里也不会GAME OVER，而是会直接落入将金币吸走的“惩罚间”里，所以一定要注意啊！


地板上密密的布满了钢针，到底该如何前进呢。


虽然有点恐怖不过玩起来也很爽，急速滑坡！

陡坡以及针山……到处都是危险的陷阱

醒目点3 使用头脑得到道具

打开BOSS房间的关键宝石、隐藏房间的道具等等，这些东西都不是可以轻易到手的。瓦里奥必须利用各种动作按下机关才行，开动脑筋解开谜题是推动游戏进行的关键。


奇怪的开关，好像要把敌人朝开关扔过去才能打开！


不创造一个良好的落脚点就无法拿到里面的宝石。

挑战谜题 誓要得到宝石为止！



游戏够辛苦 劳动最光荣

游戏里的五一劳动奖章

"五一"长假应该是全国朋友最高兴的时候，没事休息的人可以好好享受一下7天的悠闲假期，有事忙碌的人则可以趁着黄金时节好好捞上一笔，都算是各有所需，各得其所吧。

同样为了纪念这个劳动的节日，电软编辑部也开始提早准备，一方面是加班加点，在保证顺利出刊的同时，给自己的五一长假多留一点空间，另一方面，则是要用一下游戏的名义，见证劳动的光荣。为此，这期电软特稿我们就把目标牢牢定在"五一节游戏劳动特别策划"。

主流游戏类型劳动指数大比拼

要说劳动，游戏里可是无处不在的。虽然表面上看起来玩游戏不是坐着、站着就是躺着，仿佛与流汗苦干毫不相干。但实际上，几乎每个游戏玩家都在虚拟世界的那边，辛苦地忙碌着。

ACT

为国为民，大公无私

工作时间长短度：2　工作强度劳累度：7
付出收获对比度：3　综合评判指数：4

由于动作类游戏里一般只涉及到人物某一时间段里发生的故事，而且往往这种关系到全球人民生死攸关的重要时刻，个人劳动与个人收入往往不值一提了。加上在这里出现的伙计们大都是些非凡之人，用钱衡量自身价值?太贬低他们了吧！

当然，ACT里也不是对角色们的工作没有报酬，只是这些报酬往往通过实物支付，比如给个"血包子"或"烤鸡腿"啊，给个"棍子"或"防弹衣"啊，虽然都是些廉价品，但对打斗明星们往往起着治病救人的重要功用。这也算是咱们劳动百姓们之间，彼此关爱，互相帮助的表现吧。

另外，现在不少动作游戏都加入了升级系统，有些地方金钱主义也所有提升。像"马克西姆"的主人公要拾金币，购买盔甲和续命。想想，马里奥不就是要靠吃金币，才能增加续命机会么?

AVG

特别工种，完全义务

工作时间长短度：5　工作强度劳累度：10
付出收获对比度：0　综合评判指数：5

跟动作游戏比起来，AVG类作品里的人物更是职业化得很，由于此类游戏大多涉及到恐怖、侦探、鬼怪之类内容，进程安排非常情节话，因此很少涉及角色个人正常生活，当然劳动成分就非常低了。

不过也有不少人是因为职业关系进入游戏的，像"生化危机"里进入古堡进行调查的STRAS小队、"玻璃蔷薇"里进入古宅寻找命案线索的记者影谷贵史等等。不过这些工作往往在游戏中只是为了完成而完成的，到后面拿什么奖励，获什么嘉奖则永远都不牵涉其中，所以即使在AVG作品中有工作成分，那这些我们在这里扮演的也都是些义工的角色，劳动就是将谜题解开、阴谋戳穿、怪物打败，至于报酬么，就是一句话：视金钱如粪土。

RAC

风驰电掣，了无顾及

工作时间长短度：4　工作强度劳累度：8
付出收获对比度：6　综合评判指数：6

在大多数的赛车游戏中，人是不存在的，玩家是惟一的生命，因此你的劳动，完全是自我陶醉的。参加比赛完全是为了争夺名次，磨练技巧，工作的概念完全等于零。但是以"GT赛车"为代表的一批打着增加游戏性为借口的赛车游戏出现后，这种局面有了很大改变。玩家为了见到更多世界名车、知名赛道，买到更多动力机械，不得不去参加一场场竞技赛事，靠比赛收入，增加自己的购车数量和车辆装备。

跟普通劳动工作者相比，这类"飚车族"算得上是金领一族了。尤其是在"GT赛车"中，里面的各种世界名车随便拿出一辆，那价钱就足够不少人挣命一辈子了。所以玩此类游戏，劳动满足感可是最为强烈的。就算为了这点满足感，多花些功夫和时间也算值得了。

SPG

星光璀璨，唾手可得

工作时间长短度：8　工作强度劳累度：7　付出收获对比度：6　综合评判指数：7

职业运动最关键的就是一个合同，但游戏里面么，这点体现得就不那么深刻了。究其原委有二，其一就是游戏重点大多在运动项目本身，人们劳动都是自娱自乐；其二，即使在那些存在劳动合同的游戏里，玩家可以用来作弊手段实在太多了，调低难度获得更多报酬啊，修改规则强行转会运动员啊等等，都给这个原本应该势力均衡的世界带来了巨大的震荡。

因此，一个个由超级明星组成的队伍一次次在玩家手中不费吹灰之力地搭建起来，那些个令教练老板垂涎欲滴的大牌明星可以轻松拥有，谁说努力才有回报?游戏世界里，就算是努力工作，也能获得比真实世界更大的回报。

当然了，在不是足球、篮球这样有球员转会的集体项目的游戏里，劳动也体现着应有的回报，像网球啊、WWF摔跤等这些个人赛事里，劳动报酬的意义就在购买奢侈品上面，而将这点体现到极限的当然就是"死或生沙滩排球"了。性感女星们改打排球后的惟一消遣，不就是给自己买到更多更贵的泳装、首饰和鞋帽么。



战略SLG

领导天下，公仆当家

工作时间长短度：10　工作强度劳累度：10
付出收获对比度：1　综合评判指数：7

在此类作品中，玩家扮演的角色不是那些国家领袖（像"三国志"啊"信长野望"啊之类的）便是军队长官（至少也是个军长、师长之类的高职，就好像是"前线任务"、"皇家骑士团"），甚至有的就是企业领导人（像"过山车大亨"、"铁路大亨"）和市政干部（像"模拟城市"）。

玩家扮演的这些角色虽然名头够大，但无不是些具有超凡脱俗意味的超人类品种。虽然往往管理着巨额的资金项目，但能够分给自己的可往往是微乎其微啊。"三国"里你可以花重金毅掉对方势力武将的忠诚度，却没法给自己开个PART；"模拟城市"里你可以斥资开设大型机场和国家博物馆，但城市里却永远都没有你这位市长先生的公寓或别墅。由于游戏世界的金钱对你来说永远可望而不可及，所以在SLG中的玩家永远都是最最廉洁奉公的表率，惟一能鉴定你个人功绩的，无非就是智力和花费的时间了，因为收入对你而言，永远都是0。

RPG

升级辛苦，挣钱不易

工作时间长短度：10　工作强度劳累度：10
付出收获对比度：7　综合评判指数：9

劳动是人类的天性，这早在中学课本里就有老师给咱们下过定义了。在RPG这种"荒废大段时光"的游戏类型里，虽然主人公们大多是天下无双的英雄好汉，而且从来不用在吃喝拉撒这些生活琐碎之事担心，但为了拥有更好的奢侈品，为了摆出更拽的POSE，他们往往是不得不多多打猎谋生，一来可以强占猎物（包括强盗、恶人等）身上强取豪夺而来的不义之财，二来还可以把割下来的什么犄角啊、毛皮啊、牙齿啊、豆包什么的拿到城市集会上的黑市卖掉，更有甚者能够抢来对方身上苦苦收集齐的各种武器道具，既可以自用，还可以拿来贿赂同伴，或者倒手卖掉，而这二次收入的比重往往会占据一多半的份额。

此外，此两类作品中的角色往往还能有获得捐赠（游戏一开局往往如此）、接受委托获得酬金（开放式RPG作品更是以此谋生）。总的看来，RPG算是游戏里面自由劳动者成分最浓的一类作品了。

好了，分析了几大重要游戏类型的劳动特性后，我们还总结了一些最能体现老百姓日常劳动的典型作品。当然，游戏吗，跟平常过日子还是有很大不同的，有点夸张非常正常，但即使这样，这些游戏也绝对说得上是在如今英雄当道、侠客乱飞的游戏世界里，最最朴实真挚的劳动游戏了。

疯狂出租车

厂商：SEGA
可玩机种：AC/DC/GC/PS2



劳动写真度 ★★★

出租车系统可是彻头彻尾的大众工作，的哥的姐们也是十足的普通大众，虽然游戏中的那十来位美国的的哥同事们工作起来确实夸张可怕，但至少尽着搭载乘客，抵达目的地的义务。只是跟普通人比起来，他们开起车来着实有点"车匪路霸"的表现。不论男女，不论老少，一个个开起车来都是跟喝了辣椒油一样，火力四射。交通法规更是形同虚设，有机会更是连道路都不待见，最速抵达目的地就是一切，只要速度快，就是下海，就是上天，他们都能做出来。没办法啊，"时间就是金钱"这条准则就是"疯狂出租车"里最根本的。到的越早，玩的越炫，挣钱越多，干这活的时间就越长。为了延长劳动时间，为了不下岗，伙计们，冲吧！

东京巴士

厂商：SUCCESS
机种：DC/PS2



劳动写真度 ★★★★☆

在日本一百万公里的公路线上，由于铁路的发达，公交的作用远没国内那么重要，但这并不意味着巴士司机们的工作很轻松。就像在"东京巴士"里表现的那样，日本公交系统对车辆运行的稳定和准点率要求极严，游戏中对任何不按规定的操作都将指出，并扣罚相应点数。而车辆速度过快引起乘客不适、速度过慢没有正点到站，都是不容允许的错误。之余在城市街道上没有遵守交通法规和行走正确路线，更是要受到严厉惩罚。本作对巴士运营模拟如此到位，以至于东京交通省都给其颁发了特别奖赏，以鼓励其在规范人们交通意识上的卓越表现。虽然本作没有冲撞火爆的刺激，但您玩过之后，那种自己仿佛就是巴士司机的感觉，同样是难忘的。

俺的料理

厂商：SCE
机种：PS



劳动写真度 ★★★★

做料理也能做游戏，这算是SCE自己制作小组的一个很优秀的创作点子，而且游戏中还对应了手柄上当时并没有太多游戏对应的类比模拟摇杆，虽然游戏方法跟实际料理制作过程相去甚远，但毕竟能以做食物为内容的游戏实在寥寥无几。作为最传统的劳动项目之一，做饭游戏被看作劳动游戏是不是一点也不过分呢？

模拟人生

厂商：EA
机种：PC/PS2/XBOX



劳动写真度 ★★★★★

本作中劳动成分只是游戏里很少的一个部分，就跟现实生活一样，工作不能占据咱老百姓所有的生活时间吧。虽然跟上述其它游戏相比，劳动的成分在全部游戏中所占比重小了些，但成果却是所有游戏中最显著的。房屋装修、购买家电、穿衣打扮，都可以通过劳动收入来有所改变。这种成就感，这种劳动的幸福感，都是其它游戏无法给予的。

劳动是生活的一个部分，是精彩的累积过程。游戏世界里最能体现劳动精神的，其实根本不是游戏里面的情节，而是建造那些虚构世界的游戏制作人。真正的劳苦属于他们，而劳动的价值也归于他们。在很久很久以后，当人们仍旧对今天和昨天的一些作品赞不绝口的时候，我们不应该忘记，那才是真正的劳动成果。

真正的光荣是属于他们的，让我们一同，逐渐用实际行动，来保护他们的劳动果实吧。



与多罗一起携手走过5年

~今后也要一直在一起~

多罗和他的小伙伴们每一天都会真心地寻找自己的梦想，玩家也将在他们的带领下一起漫游在充满童趣的梦想镇。想要知道这次多罗又会遇到什么事吗？那就跟随我们的脚步，踏入五周年的多罗的世界，帮助多罗早日实现他的梦想吧！

多罗

生日：5月6日（金牛座，其实是金猫座）
血型：A型
梦想：变成真正的人类
客观评价：外表坚强内心寂寞，是一个性格单纯，天真无邪的孩子（猫）。

大家好喵!我就是井上多罗,一只喜欢吃金枪鱼作料和纳豆卷的可爱小猫喵。时间过得真快,一转眼陪伴大家已经有五年了喵。这次多罗会和大家一起在梦想镇寻找流星碎片,结识新的伙伴,完成梦想。赶快一起来吧喵。



电子游戏软件 **编辑点评**

NEW GAME CROSS REVIEW 4月13日—4月25日 2004

2004年4月22日 新天魔界 混沌时代4



机种：PS2
厂商：Idea Factory
类型：SRPG
媒体：DVD

以架空世界奈霸大陆为背景的系列最新作。新作继承了华美的人设和厚重的世界观，在战略和内政上也极具耐玩性，声优整容更是豪华。

PERFECT：传统的角色+传统的系统造就了这款传统意义上的SRPG。在今天看来，这种“传统”既有些过时，又显得弥足珍贵。相信会博得不少怀旧者的青睐。游戏地图采用酷似“卡片召唤师”45度斜视点，菜单选项比标准的SLG简化不少，难度适中，关键在于掌握兵种的相克性和阵形调配。美中不足的是，战斗中己方士兵的AI偏低，流畅性大打折扣。

风林：能够跨越两个平台的SRPG现在真是不多，而且能够越做越好更是凤毛。厂商将战略魄力收缩为高度战略性，让许多喜欢排兵布阵的玩家非常过瘾。回合制的传统战斗方式可以让玩家细心地思考每一阶段的部署，同时在内政方面也需要花不少心思来管理。本作可以说是本月最值得玩家好好体味的游戏。另外，人设个人也非常欣赏，美的不行。

彩火：游戏基本采用回合制的形式，30人对30人的即时战斗颇为华丽，而且在战斗中还可以积蓄技巧槽发动必杀技，同时插入了精彩的动画。游戏中不仅加入阵形、地形、昼夜等各种战略要素，内政方面也简单易行。登场人物众多，人物和剧情的刻画上富有张力。再加上该系列的核心人物大魔王之女“希罗”的再次登场，更是为此作平添了不少魅力。

雪人：在大地图上攻城夺寨的游戏，战略意味十足，势力众多，角色鲜明，放必杀时还有动画看。游戏中加入了很多隐藏的情节和人物，其中不乏超强力的人物，在各地的探索也使得游戏更加丰富。只是感觉难度稍低，基本是防守容易进攻难，且内政开发太耗时间，造成整体节奏偏慢。不过总的还算是近期可以一玩的作品。

2004年04月15日 盖娜



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：DVD

Namco根据同名3D动画电影改编而来游戏，人设充满了强烈的欧美味道，游戏剧情基本忠实于原著，但也加入了新武器、新敌人等原创要素。

PERFECT：电影和游戏互相移植看来已经成为了一种“时尚”，前不久的全CG电影盖娜也被搬上了PS2平台。游戏本身的剧情很老套，而且作为ACT最重要的操作因素在本作中表现的尤其差劲，只能使用十字键的设定令人十分失望，生化危机的操作搬到这里怎么得了。抛开这个因素，人物的招式表现还是很华丽的，加上武器成长和集气发动全屏攻击更是令人眼前一亮，有如鬼武者的防御一闪也很爽快。

风林：游戏以Xilam在欧洲推出的首部CG电影《盖娜》（又名《神鬼帝国》）为题材。虽然故事是以原著为基础，不过登场的异形敌人中有不少都是原创的。游戏不能自动锁定，而且视角的转换比较别扭，所以战斗时经常MISS，因为这种原因而导致的难度上升实在是让人颇为郁闷。游戏流程较短，LOADING次数N多。作为一款动作游戏，本作的亮点不多。

彩火：这是一款集合了“生化危机”移动方法和“鬼武者”吸魂系统的“杂牌”作品，从她身上，你可以看到很多游戏曾经光芒闪烁的点子，却无法把握住那些亮点的关键。不过作为NAMCO公司CG电影的延伸，本作的推出应该是顺理成章的。游戏的故事性当然有所保证，但是可玩性真的应该得到很好的提高，单纯地堆砌别人长处可不是好的现象。

雪人：像这类根据电影或动画改编而来的游戏常常是中看不中玩，此作也没有逃出这个命运。虽然乍一看画面华丽，动作爽快，攻击魄力十足，但是欧美风格的人设实在是不对俺的口味，而且操作上也比较别扭。好在游戏中收录了大段精美的CG，音效也非常动听。如果把本作当作一部动画来看，也许会更恰当一些。

2004年4月23日 魔卡少女樱 樱花卡片篇 樱花与卡片与朋友们



机种：GBA
厂商：MTO
类型：AVG
媒体：卡带

根据CLAMP同名作品改编而来的游戏，剧情取自动画后半段的11集。游戏中收录了大量动画中没有的原创剧情和隐藏要素，画质也非常出色，尤其是收集要素非常丰富。

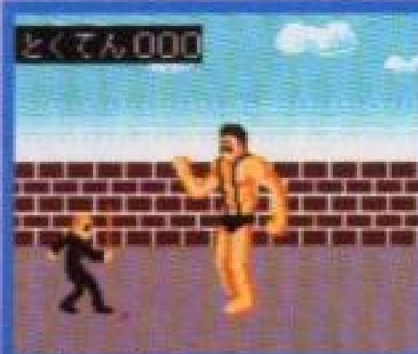
PERFECT：说起原作《魔卡少女樱》来，中国的玩家应该都很熟悉，毕竟还在电视上放过一阵。游戏也抓住了FANS们的心理，漂亮的画面和动听的语音全都充满了动画的风格，剧情自然也是以原作为基础的。不过本作还是加入了不少原创要素，可收集的东西也是一大卖。游戏轻松简单，还有不少迷你游戏，是一款适合MM和原作FANS的游戏。

风林：木之本樱再次在GBA平台上展开了她的冒险旅程。游戏采用文字冒险模式，每个事件都是建立在对话的基础上，所以还是要求一定的日语基础。其中加入的换装系统很令人期待，每跟一种怪物战斗就会先有一套新衣服，同时，对女孩子会有很大的吸引力吧。一共有52张卡片和52套衣服。要想都凑齐可得需要一阵工夫呢。游戏采用卡片的形式来进行。所以集卡片就成了必需的事件。动漫迷兼游戏迷可绝对不能错过啊。

彩火：好可爱的游戏！动画原作我看过一部，非常搞笑！这款根据动画改编的游戏依然沿袭了原作的风格，除了加入语音使得人物更加活灵活现外，华丽的画面也使游戏充满了动画的味道。新增的原创剧情以及许多小游戏虽然使这款作品充满了新鲜感，而且收集要素也异常丰富。虽然原作属于低龄向作品，不过游戏玩起来还是有点意思的。

雪人：曾经风靡一时的动画片《魔卡少女樱》再一次登陆GBA。本作是根据原卡通的部分剧情改编而成的冒险游戏，玩家要在游戏的过程中不断完成各种迷你游戏，来完成充满神秘色彩的冒险之旅。游戏的难度并不是很高，玩家可以轻松地体味本作的乐趣！向系列FANS推荐！

2004年3月4日 魁!! CROMARTIE高校 这难道是游戏吗!? 篇



机种：PS2
厂商：HUDSON
类型：AVG
媒体：DVD

根据恶搞同名动画改编而来同样恶搞的游戏，游戏内包括了大量的迷你游戏，充分再现了原作搞笑的风格，不过实际游戏的意义不大，只适合喜欢原作的玩家收藏。

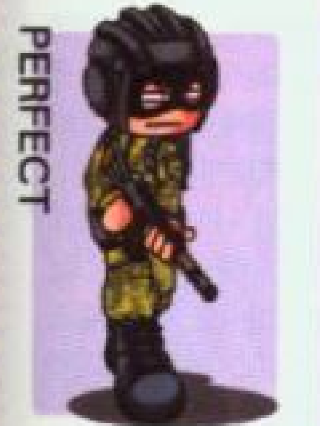
PERFECT：超爆笑动漫的游戏版。游戏主线为一群高校生在学校中胡闹……（♀！），并加入了各种各样的迷你游戏。由于本作内容极大丰富，再加上不良高校生不平常的生活实在是无厘头，所以反而一时无法找到确切的词语来讲述游戏的真正内容，只要你知道这些人都是生活在养着河马的猪圈中的人物就可以了。

风林：改编自同名恶搞漫画的游戏，游戏的风格也是一如既往的恶搞。神山、林田以及面具男竹之内丰等一帮无聊的恶搞专家们的表现再次让人大跌眼镜。游戏包含了很多小游戏，大家玩游戏时不必像以往一样全神贯注，精神紧绷，只需陪着这两家伙们一起恶搞即可。只要是《魁》的漫画迷就不要错过了。

彩火：继DIGI CUBE公司以后，HUDSON终于也没有放过《魁！！CROMARTIE高校》这块肥肉。游戏仍然走的是原作的搞笑路线，毫无意义的选项、目的不明的路线，机器潘新一等人的恶搞对话，真不知道这款游戏是怎么设计出来的，不熟悉原作的人一定会觉得一头雾水。好在里面的迷你游戏虽然粗糙，但还是有一定可玩性的。如果实在无聊的话拿本作来打发时间吧。

雪人：没想到原作恶搞，改编成游戏之后也这么……虽然本篇有9条路线，但似乎并没有什么真正的剧情可言，同时也没有什么难度，而画面只能用“干净”来形容。好在该作的人物个性鲜明，幽默滑稽之处比比皆是，玩起来也不会觉得太过无聊。作为小品级的游戏，相信应该可以满足FANS们的胃口。

评论人


PERFECT


风林


彩火


雪人

SILVER　SILVER

电子游戏软件 编辑点评

4月13日—4月25日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

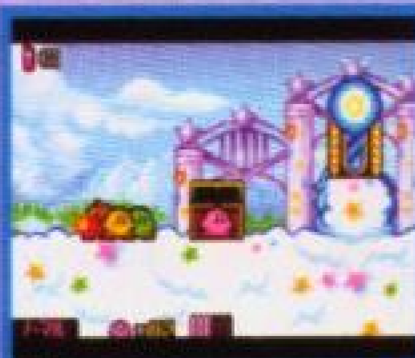
评论人：雪人、彩火、北斗、小沛






星之卡比 镜之大迷宫

发售日：2004年4月15日



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：ACT
媒体：卡带

一延再延的卡比最新作终于登场。128M大容量的本作不仅继承了前作吸收变身的系统，游戏画面、迷你小游戏和各种模式也得以强化。

雪人：那个超可爱的小粉团又回来了！作为任天堂在GBA上的招牌作品之一，本作还是得到了一定的强化。在游戏中，玩家既可以单兵作战，也可以呼叫同伴来帮忙，更可以和朋友们一起享受联机的乐趣。老玩法，新创意，相信这次卡比那可爱的动作一定还会给玩家带来无穷的快乐！

彩火：可爱的形象，顺畅的操作、新鲜的画面，加上创新的四卡比同战系统，使得本作无疑是一款绝对值得掌机玩家痛快体验的经典作品。在一口气连续玩过1小时后，我竟然会怀疑自己的手表是否真的走过了60分钟。这种能令玩家忘我投入的动作游戏，当今似乎只有任天堂还能不断花样翻新。

北斗：经过了延期的痛苦折磨之后终于玩到了本作。在新作中，卡比仍然要在很多场景中利用自己的本领和朋友们一起展开冒险。游戏中的画面和场景还是那么清新可爱，就连敌人都让人不忍心下手（下口？）MM玩家应该对可爱的卡比很感冒吧？而且本作的操作简单，动作流畅，二周目预定中！

小沛：盼望已久的大作终于到手了！比起在GBA上的第一代作品，本作在画面上没有太大的进步，但是在游戏系统的设定上倒是别出心裁。包括新加入了许多能力以及可以召唤四个可爱的卡比来当帮手等等。迷宫似的游戏进程也使乐趣大大增加了。给个8分应该算是比较保守。

幸福操作官

发售日：2004年4月15日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ETC
媒体：DVD

想方设法为100个困在虚拟世界中的人带来幸福的温馨游戏。虽然画面另类，但故事风格温馨感人，通过游戏玩家可以透视到形形色色的人生悲喜剧。

雪人：本作是一款比较另类的游戏，玩家需要体验游戏中多达100人的生活，通过调节不同人物的心情来使人们得到满意的生活。游戏的操作方法非常简单，其重点是让人们去体验人生中的各种不同经历。不过，这样一款以了解人生为目的的语言类作品恐怕很难为大多数国内玩家所接受！

彩火：一款完全没有游戏性可言的作品，甚至说是一款没有亮点令人可以进行下去的作品。也许出品公司希望借助人物"憨傻可憎"的面貌来定位本作属于休闲一类，而游戏玩法也是无聊到只用你睁开眼睛和连续按键的程度，既不能考验你的运动神经，也无法激发您的游戏智慧。看着一个个棱角分明的游戏人物，恐怕大部分玩家面对它时都会是"以吐洗面"吧。

北斗：综观SCE出品的游戏几乎全是一些相当有创意的另类作品，这款游戏也不例外，画面采用了充满个性折纸模型的风格，给玩家的视觉带来了全新感受。游戏进行方式有些模拟人生的味道，看似简单，但也极具挑战性。这个作品非常值得一试。

小沛：一款构思奇特的游戏，目的是用一种"幸福增幅器CLOVER"让100个人得到幸福，而由于幽灵的入侵使那100个人进入了僵直状态，你必须去解救他们。方块脸让这款游戏更增添了一丝诡异奇特的氛围，新奇的玩法和独到的设定打造了这一款与众不同的游戏。

洛克人ZERO3

发售日：2004年4月23日



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

《洛克人ZERO》在GBA平台上推出的第三部作品，新作除了保持一贯的高难度以外，通过对芯片进行搭配组合玩家还可以自行调节ZERO的技巧和能力。

雪人：CAPCOM公司出品的洛克人ZERO系列一向以高难度著称，本作当然也不会例外。游戏的画面比前作稍好一些，操作性依然比较出色。不过，对于玩家来说，本作难度并不算低。游戏中各关卡的设定比较巧妙，对玩家的反应要求较高，动作达人们绝对不可错过哦！

彩火：CAPCOM目前对游戏电影化的追求之意甚至开始向掌机游戏渗透。本作在首次游戏时，无法按掉开始阶段的情节演示，恐怕就是很好的体现了。不过，在游戏极艳的画面下，洛克人一贯高难的操作要求仍旧是通彻地保留着。第一关就已经能让动作游戏苦手大呼无助的本作，绝对是要推荐给系列旗舰和动作神经敏感的玩家的礼物。

北斗：洛克人中ZERO一直都是我最喜欢的角色，因为觉得他又强又酷！此次的ZERO3开场动画和音乐都做的相当有气势。本作继承了系列一贯的高难度，属于北斗非常喜欢的游戏类型。刚刚打穿一次就看见了达人不费血全S级爆机的录像，遂决定游戏研究再开。强烈推荐给动作游戏爱好者！

小沛：GBA上的ZERO系列一直是我不敢问津的游戏，因为其超高的难度我实在很难驾驭！本作依然如此，不过寻找敌人攻击的规律性倒是本作的一大乐趣，在了解了敌人的动作后，一举将其消灭是很有成就感的。本作的剧情较前作有所增加，冗长的对话似乎让人觉得有点烦。

世界大战前传 钢铁风暴

发售日：2004年4月13日



机种：PS2
厂商：mc2 Entertainment
类型：FPS
媒体：DVD

画面和手感都极具逼真的一款FPS类型游戏，移植自2002年的PC射击游戏《钢铁风暴》，该作同时将老式的战壕设定与各类高科技产品融合在一起。

雪人：战争似乎永远是游戏厂商的宠儿，这不，本作就是一款！游戏是以第一视角进行的一款射击游戏，玩家要扮演一名士兵，在炮火纷飞的战场上杀敌立功。游戏的操作性不错，画面和音效也没有让人失望。只是，个人认为这种类型的游戏似乎更适合在电脑上推出！

彩火：作为一款FPS作品，本作虽然拥有了华丽的画面，一定的AI合作和相应复杂的战场设定，但缺乏此类游戏起码的自由度。从系统上看，本作开篇大量战壕内作战的设定，似乎是从其它游戏上借鉴过来的。缺乏大战斗场面是本作最大的弊病，而敌人的战斗智慧也属婴儿级别，只会使用两个战术——人海战术和地形战术。

北斗：又是一款第一人称视点的射击游戏，最近此种类型的游戏简直已经达到了泛滥的地步。游戏的画面和背景做得不错，将气氛烘托得比较到位。虽然在我国FPS游戏有着相当多的FANS，不过用摇杆来控制行走方向与准星，按键来进行射击、跳跃与切换武器的设置怎么玩都让人觉得别扭。到目前为止似乎还没有比较好的解决方案。

小沛：战争的残酷在这款游戏中显露无遗！随着爆炸此起彼伏，战友们一个个地倒下了！端起枪冲出战壕与敌人拼杀的感觉确实很爽！但是杀戮的场景太残酷了，不得不承认它忠实地再现了战争，让玩家能够产生亲临现场的感觉。个人认为应该用鼠标玩这款游戏。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW 4月13日—4月25日 2004

评论人：



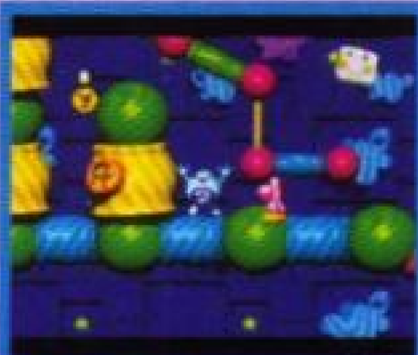






耀西故事

发售日：2004年3月25日



机种：神游
厂商：iQue
类型：ACT
媒体：ROM

iQue以神游机为平台推出的第8款游戏，由任天堂招牌人物之一的耀西担任主角，故事内容充满童话色彩，简单易玩。虽然是面向低龄的N64旧作，但依然令人爱不释手。

风林： 健康向上！幼齿典型！这款游戏是任天堂作品中最明显的低年龄向游戏，整体都充满着“快乐”，玩起来丝毫无须任何压力，玩者可以在很平静的状态下进行。虽然是N64上的老作品了，但现在玩起来仍然趣味十足，画面音乐都非常出色，任何玩家看到都很难抗拒。有神游机的玩家应该烧录一份保存。

宇部： 非常清新可人的多边形横版动作游戏，整体气氛轻松悠闲，舞台背景采用了布贴结构，而画册方式的进行更是充满了童趣。虽然看似简单，但本作的隐藏要素相当的丰富，R1键的“狗瞑”设计非常的出彩，配合打分模式令本游戏的可玩性接近完美。再加上完美的汉化，更适于所有年龄段的玩家上手。

PERFECT： 神游的游戏越来越“神”了！又一款N64时代的名作被汉化得通通透透！汉化后的中文字体比先前的作品看起来更舒服，完全没有任何不适的感觉。神游按键的手感与当年的64手柄同出一辙，摸起来顺滑、细腻，操作性十分圆满。当年没能接近N64的玩家不妨借此机会领略一下耀西所特有的“吞咽”魅力。

飞月： 游戏的画面童稚可爱，操作简单流畅，在关卡设计上也别具匠心。而且光是操纵可爱的耀西在巨大的弹簧上蹦来蹦去、吃水果、跳高台无疑也是一件非常快乐的事。看着它在空中拼命倒腾、伸出长长的舌头或者发呆的样子都让人觉得可爱之极。再加上完美的中文汉化，相信该作会得到不少纯粹追求游戏乐趣的玩家的青睐。

炸弹人赛车DX

发售日：2004年4月15日



机种：PS2
厂商：HUDSON
类型：RAC
媒体：DVD

由大家熟悉的炸弹人担纲出演主角的趣味赛车游戏。游戏不仅在赛道上加入了各种独特的设计，同时还收录多个模式，最多可供4人一起游戏。

风林： 虽然是克隆，但HUDSON总算还有点诚意，游戏的模式做的十分丰富，“炸弹人”的那老一套也都可以在这款赛车游戏中玩到。如果是炸弹人迷的话似乎还真的找不出拒绝的理由。如果说起游戏的主要内容的话，那自然又是跑不了抄袭。好在比赛的部分还算好玩，比起那些下三滥的呆板克隆要强，凑合玩玩还不错。

宇部： 又一款克隆马里奥赛车的可爱形卡丁车游戏，登场角色为在益智类型游戏中摸爬滚打了很久的炸弹超人。虽然本作的驾车操作感并不出色，但丰富的游戏规则还是挽回了一些老牌厂商的面子，车王模式和牌照考取居然有GT赛车的模拟成分。另外道具设计也很独特。

PERFECT： 很明显，炸弹人赛车从马里奥赛车身上借鉴了大量优点，而且制作态度严谨。玩家姑且把它当作PS2版马里奥赛车也是有许多乐趣的。游戏加入了“车王”模式，玩家可以通过获得奖金购买部件来升级自己的车辆性能，为长时间游戏找到了理由。竞速感强烈，车体与赛道契合得丝丝入扣。抛开“克隆”不谈，这是难得一见的可以大家同乐的游戏。

飞月： 虽然该作的卖点主要是在可爱的炸弹人形象和各种别致的设定上，但赛车的速度感、碰撞效果和画面未免过于差强人意。操作起来虽然还算是上手，但却找不到什么太大的乐趣。好在该作可以多人游戏，模式比较丰富，音乐也还算得上入耳。看在飞月喜欢炸弹人角色的面子上，如果把本作当作休闲小品来说的话还算是合格。

马里奥高尔夫GBA之旅

发售日：2004年4月22日



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：SPG
媒体：卡带

以GBA为平台的高尔夫游戏大作，该作不仅继承了GC版《马里奥高尔夫》的优点并捆绑无线传输转接器，使玩家完全摆脱连接线的束缚，彻底享受联机乐趣。

风林： 实在太有光明味了，连说话的“唧唧喳喳”声音都一样……本作可以说是系列最突破的一作，加入了全新的故事模式，令游戏的内容非常丰富。虽然是掌机的高尔夫游戏，但在系统上可以说不逊于任何同类游戏，而且在游戏的乐趣上更胜其他游戏一筹。本作的游戏性非常强，内料十足，是本月玩家必玩的作品。

宇部： 与GBC版的前作一样，这还是一款带有强烈RPG风格的高尔夫游戏，故事模式的图像引擎与“黄金太阳”如出一辙，比赛部分则使用了简单的3D即时演算方式来呈现，画面清新亮丽，操作起来也很容易上手，而众多可爱的角色用华丽的CG技术为掌机玩家带来了不一样的感受。是近期值得一玩的佳作。

PERFECT： RPG高尔夫为玩家们带来预想以外的乐趣！艳丽的画面、简洁的菜单、以及两头高的角色都非常接近“光明”系列，势必会给玩家留下极好的第一印象。从这一点上讲，我们应该好好感谢游戏的制作人高桥兄弟。虽然游戏披上了RPG的外衣，但是高尔夫的竞赛设定却丝毫没有懈怠，无论挥杆还是击球，其专业性都能够与家用机上的同类游戏相提并论。

飞月： 虽然本人一向对高尔夫游戏不甚感冒，但对任天堂实在是不服不行。游戏画面非常细致，根据选择不同的操作方法，不管是初学者还是老玩家都能找到属于自己的乐趣。尤其是剧情模式，玩家可以自由自在进行战斗、育成角色或者练习等等。再加上还捆绑一个无线转接器，不仅物超所值，对战起来就更是乐趣无穷了。

深红之泪

发售日：2004年4月22日



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

由CAPCOM制作的超豪华动作游戏，游戏中加入了武器改造和升级概念，最重要的是可以击出连续技来提高评价，并加之以另类的卡通渲染方式。

风林： “梦工厂”在游戏开发上一直都令人颇为欣赏，这次与SPIKE/CAPCOM的合作，颇令本人期待。本作作为清版动作游戏严格来说新意欠奉，而新生迷宫的设定除了让玩家多晃圈子外，丝毫带来不了好评。还好游戏的人设非常出色，加上上佳的摄影效果，动感十足。操作方面很容易上手，简单爽快，如果是追求痛快打斗的玩家应该会比较满意。

宇部： 运用卡通渲染技术制作的全3D科幻动作游戏，冒险以第三人称的视角进行，角色的各种动作都很逼真，玩起来倍觉爽快。另外，装备和攻击方式也比较丰富，不过上手并不难。值得一提的是，本作的迷宫是随机生成，相信应该能得到不少玩家的推崇。还有就是游戏也有一些RPG的特征，有成长要素。

PERFECT： 虽然汇集了丰富的道具系统，但是游戏本身的内伤却让人失望。角色动作僵硬，刀剑与枪支的组合也缺乏花样。与传统的清版动作游戏相比，游戏的场景切换过于频繁，单一场景中的敌人数量太少，而且击打时的效果音也不够热闹，让人感觉很单调。游戏中有3位角色可以选择，操作区别明显，中途可以更换角色。

飞月： 近来卡通渲染的3D动作游戏风靡一时，CAPCOM自然也不会放过任何一个赚钱的机会。本以为由梦工厂开发、CAPCOM发行、SPIKE负责市场营销，这样的作品决不会太差才对，不过玩过之后却大失所望。飞月一向对那种让人兜圈子的迷宫极之人鲁，偏偏该作最大的特点就是庞大的自动生成的3D迷宫。好在漂亮的人设，贴心的操作和爽快的动作都还算是本作的卖点。

责编/飞月

PLAYSTATION2

红之海2

部分任务全S评价取得推荐方法以及珍贵道具的入手条件

PS2	厂商：KOEI	发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：6800日元　其他：——

通过上期的系统解析和任务表，我想大部分玩家都已经将游戏爆机了吧。但实际上本作中还有许多可以值得挖掘的东西。而这些隐藏要素几乎全是与游戏的全S评价相挂钩的。如何得到任务后的全S评价成为本作最值得探讨的问题，下面就笔者的一点经验来讲一讲完成全S评价的一些注意事项。

■文/GUGU　责编/宇部

POINT 1 武器及NEOPSIONICS(必杀)的升级

要想实现全S评价，武器和NP的升级非常重要，最理想的状态为全MAX状态，但是这就需要大量的Origin。短时间内很难收集足够数量的Origin。所以可以考虑一周目游戏时只使用一名角色，并且可以使其达到一个比较高的等级。这里推荐使用男主角Sho。(个人认为女主角实在有些华而不实……)如果这样都无法将所有的武器性能都加满。那么可以优先对枪系武器VULCAN和剑系武器的1ST和3RD进行升级，NP方面则是主修AERIAL RAY。如果Origin还有富裕，则可以适当地加一些BLASTSPHERE。具体为什么要如此选择性的升级武器下面将会有详细说明。

POINT 2 关于全S级的评价标准

●除个别关卡外，任务后的评价标准有以下四项：

——时间、受伤害值、连击数、消灭Menace数量。

这其中"连击数"和"消灭Menace数量"是联系比较紧密的两项，因为要想取得比较高的连击数目必然会消灭相当数量的Menace。而在实际的关卡中，总有一些地方是"小型Menace"的聚集区，抓住这样的机会尽量多取得连击数的同时可以满足一定的杀死Menace数量。而对于一些体型较大，HP比较高的敌人，如果不是必须要打，都可以逃之夭夭，避之不理。毕竟还有"时间"这个评价在里面。过分的恋战只能使自己的受伤害值和时间无端的增加。而每关取得高Combos的方法也基本都是大同小异，笔者推荐的方法是反复使用GRAVITY BLADE的1ST攻击后的OVERDRIVE，NP满了以后则可以适当地使用AERIAL RAY，之所以要选择NP中的AERIAL RAY作为主力NP使用，还是因为它卓越的连击性和广大的攻击范围。虽然会耗费掉一定的时间，比之BLASTSPHERE显得不够干脆。但实际上全S评价中对时间的要求一向不是很紧，而且如果不能够尽快的在一个区域内完成足够的Combos的话，花在寻找敌人提高Combos上的时间估计也会不少，权衡利弊后笔者认为AERIAL RAY还是要更好一些。

POINT 3 TIME EXTEND的妙用

在上期中笔者在介绍这个系统的时候曾经说它是"鸡肋"，认为其并没有什么突出的作用。而要想获得全S评价，尤其是在"Semplice的灵魂"和"剩余的时间"两个任务中。它却起到至关重要的作用。请玩家在尝试挑战这2个任务的全S前先熟练掌握这个技巧，具体作用和注意事项请见后文。

POINT 4 全S奖励以及其它

本作中一些珍贵道具的取得方法基本都是全S评价后的奖励，虽然这些关卡本身的难度也许并不是很高，但是因为受到了条件的制约，尤其是一些关后评价有"特殊"一项的，会使游戏的完成方法和正常游戏有了很大的区别。所以玩家在尝试挑战全S之前一定要先了解评价的标准。因为关卡设计的不同，每关的评价标准也不尽相同，笔者手头并没有官方资料，更不可能去测试具体的评价标准，所以只能给出模糊的标准，不便之处还请见谅。

下面将给出部分获得全S评价后就可以得到珍贵道具的任务及完成方法。(注：因篇幅有限，这里只会对几个比较困难的关卡进行详细说明，大部分只会给出重点。)

对Legato Town的攻击

●全S奖励：

GigaOrigin

可以使目前装备的NP能力等级上升一级，并不耗费Origin。

●全S评价标准：

时间	低
受伤害值	低
连击数	高
消灭Menace数量	高
总体难度	C−

备注：本关有多处位置可以打出高Combos来，所以不必担心。时间也比较充足。只要专心杀敌即可。

被偷的IAG徽章

●全S奖励：

Siphon Ⅰ

Critical攻击命中后可以从敌人身上吸取一定的HP。

●全S评价标准：

时间	低
受伤害值	低
连击数	高
消灭Menace数量	高
总体难度	C+

高Combos取得地点推荐在进入中心场景的通道里。而需要消灭的三个Menace Soldier在地图北部的场景内，注意不能让他们进入有可以返回IAG的传送阵的房间，否则会Game Over。

最初的Menace

●全S奖励：

Bow Rahn Doll

可以在双人模式中使用Bow Rahn。

●全S评价标准：

时间	高
受伤害值	中
连击数	中
消灭Menace数量	高★
总体难度	B+

流程方面，先到A点透过一个窗口打死一个Menace后调查房间内的操作台。这样B点门就会打开。在C点跳下，调查这里的操作台将D点门打开。按照顺时针的方向绕回C点，然后进入前方的D门。在里面结束BOSS战。

本关在流程上并没有什么困难的地方，BOSS战也比较简单，关键是S评价的最后一项"消灭Menace数量"，一定要尽量多的消灭敌人，基本上可以说是见到敌人就杀。只要数量在200以上就够用了。



设计原型

●全S奖励：

Surge Ⅰ

当主角的HP濒临枯竭时，会增加其攻击力。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	低
连击数	高
消灭Menace数量	高
总体难度	C+

虽然有了8分钟的时限，但实际上时间仍然还是比较的充裕。在回来的路上敌人非常多。所以不用愁没有敌人打了。尤其在到达传送阵之前的最后的一个房间，里面会有非常多的敌人不断的出现，这里打出5、800的Combos都是很正常的哦。

被感染的Una

●全S奖励：

NP Convertor Ⅰ

当受到伤害并进行回复时，同时可以回复一定量的NP槽。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	高
连击数	中★
消灭Menace数量	中
总体难度	A

流程方面，只有B房间可以进入，从B房间左边的传送阵来到A房间，跳到下层消灭掉所有的敌人后完成第一个Una的清理。回到B房间通过右边的传送阵来到C房间，消灭掉里面的所有敌人完成第二个Una清理。再次进入B房间，发现这里的敌人会突然增加许多，全部消灭掉后完成第三个清理工作。之后进入右边的传送阵再次进入D房间，消灭下层的敌人完成第四个的清理。最后从B房间左边的传送阵进入A房间，在通过A房间的传送阵来到E房间，消



灭掉所有敌人后全部清理工作结束。

本关要特别注意的就是千万不能将燃料罐打爆，如果超过一定的数目将强制Game Over。这样就为高Combos的达成造成了一定的影响。因为只有最后的E房间内没有燃料罐，所以应该抓这个机会多创造一些高Combos的机会。

狡诈的Menace

●全S奖励：

Vitalizer Ⅰ

增加最大HP。

●全S评价标准：

时间	高
受伤害值	高
连击数	低
消灭Menace数量	中
特殊	误击到幻影Menace的次数为0★
总体难度	S

因为全S评价中，特殊一项要求误击到幻影Menace的次数为最低，所以本关要取得全S的难度会非常之高。因为要求消灭的Menace都是夹在一些幻影Menace中，稍有不慎就有可能误伤。并且一共有七个敌人之多，所以要想完美通过，有时还真需要靠一些运气。七个目标Menace的位置见下图。



笔者推荐的一个方法就是只使用枪系武器中的LEGION，因为它能够确定单体攻击，并且可以保证一定的攻击力。利用R1键锁定敌人，然后再用L1键进行切换，直到确定找到目标后再开枪。但即使是这样想要误伤为0还是很难。还好本关全S评价中对时间的要求并不是很严格，耐心的打一打还是有希望的。

黑暗中的Prestsite

●全S奖励：

Trainer Ⅰ

提升主角消灭Menace后所获得的经验值。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	中
连击数	高
消灭Menace数量	高
特殊	取得五件道具
总体难度	C

除因为光线不足而造成的视觉障碍外并没有太过特殊的关卡，整体难度也比较低。只要能够快速消灭掉所有敌人就基本可以达到S评价的标准，但是要注意收集五件道具。多打一打箱子不要漏掉就可以了。

成群的Menace

●全S奖励：

Suege Ⅱ

当主角的HP濒临枯竭时，会增加其攻击力。效果要好于Surge Ⅰ。

●全S评价标准：

时间	低★
受伤害值	高
连击数	高
消灭Menace数量	高
总体难度	C+

在消灭第一个目标Menace后必须要在3分钟内找到并且消灭掉另外的三个目标。所以本任务的难点在时间上。不过因为敌人比较弱，而且成群出现的比较多，所以拿全S后面两项的评价比较容易。只要注意不要受到太多的伤害就可以了。

雷区的战斗

●全S奖励：

Vitalizer Ⅱ

增加最大HP，效果要好于Vitalizer Ⅰ。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	高
连击数	高
消灭Menace数量	高
特殊	引爆地雷次数为0★
总体难度	A−

本任务达成全S评价最大的障碍仍然还是特殊一项。多利用雷达来观察地雷的分布状况。或躲或跳，但是绝对不能用身体去引爆地雷，因为即使没有被炸到也会被统计到引爆次数中。但是如果利用远程武器将地雷打爆并不影响。场景比较小，因为敌人大半都是集中在最后一个场景，所以开始的只要一心躲雷就可以了，最后再完成高Combos即可。

山谷中的俯瞰者

●全S奖励：

Trainer Ⅱ

提升主角消灭Menace后所获得的经验值，效果好于Trainer Ⅰ。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	中★
连击数	中
消灭Menace数量	中
总体难度	A

六个King Scorpio的分布见下图。



King Scorpio因为有防护罩，必须引爆白颜色箱子炸弹将其防护罩打破，才能攻击它。本关难点在于绝对不能让炸弹炸到自己，因为伤害太大，只要被炸到一下，基本就会和全S无缘。所以在引爆炸弹时一定要选择一个比较合理的位置，另外一旦场景的炸弹没有了，而敌人的防护罩还没有被破坏，那么任务将永远不会被完成，只能重新开始。

Diez，女战士

●全S奖励：

Diez Doll

可以在双人模式中使用Diez。

●全S评价标准：

时间	高
受伤害值	高
连击数	低★
消灭Menace数量	中
总体难度	B−

虽然本关的流程比较长，但难度却相对不高。首先要在地图北面的三个场景内消灭10个目标敌人。之后在10分钟的时限到达地图南面，在一个人手中得到红色钥匙卡后进入场景中心。因为本关并没有太多的成群敌人同时出现的场景，所以想要构成高的Combos还是比较难的。抓住机会使用NP可能会容易一些。

炸弹瓦斯区域

●全S奖励：

Platinum Card

使用此卡可以购买任何道具但只花1Teos，但是只能使用一次。

●全S评价标准：

时间	高
受伤害值	中
连击数	低★
消灭Menace数量	高
特殊	在有瓦斯气体的场景内使用枪系武器次数为0
总体难度	B

进行本关的时候最好把□键用胶布封上，这样就不会因为误操作而前功尽弃。因为无法使枪，想达成高Combos基本不太可能。和上个任务一样，还是要用NP来提高连击数，还好全S对Combos的要求很低，上40就可以了。

炽热的Seguido Base

●全S奖励：

NP Convertor Ⅱ

当受到伤害并进行回复时，同时可以回复一定量的NP槽，效果比NP Convertor Ⅰ好。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	高
连击数	低
消灭Menace数量	低
特殊	实验室受到伤害比较小
总体难度	B−

在本任务中在一些场景内HP会徐徐的下降，这个伤害值是被归在关后评价的总伤害值里的。只有将场景内的Heat Ore打碎才能使热量消失，恢复正常。所以要优先攻击Heat Ore然后再消灭场景内的敌人。因为敌人并不是很多，所以对连击数要求也不是很高。只要在10分钟左右完成任务就基本可以得到全S评价。

缓慢的危机

●全S奖励：

GigaOrigin

可以使目前装备的NP能力等级上升一级，并不耗费Origin。

●全S评价标准：

时间	中
受伤害值	中
连击数	中
消灭Menace数量	高
特殊	因缺氧而减少的HP为0
总体难度	C

因为只有在MISSION槽耗尽前将场景内所有的敌人都消灭才能离开这里，获得氧气。所以本任务的攻关核心还是在速度上。只要可以快速消灭敌人并且达到一定的连击数全S评价很容易就可以得到。

无敌的Menace

●全S奖励：

Siphon Ⅱ

Critical攻击命中后可以从敌人身上吸取一定的HP，效果比Siphon Ⅰ要好。

●全S评价标准：

时间	高
受伤害值	高
连击数	低
消灭Menace数量	中★
总体难度	B+

本任务的核心就是将11个普通武器无法伤害的Menace打入装置中。推荐使用GRAVITY BLADE的2nd 的OVERDRIVE攻击。因为这种攻击可以将敌人打出一个很远的距离，非常适合本关。另外还有一个注意的问题就是一定要见敌人就杀，本关的敌人数量很少，如果不能保证100%的杀敌数，关后的S评价会受到影响。

Movindo实验室

●全S奖励：

Vipa Suit Ⅱ

减少伤害，效果比Vipa Suit Ⅰ要好。

●全S评价标准：

时间	高

受伤害值	高
连击数	中
消灭Menace数量	高
总体难度	B

本关即使是常规打法也是比较容易达成全S的。关键是在后期地图西南部要快速找到并消灭掉那20个会穿墙移动的Shadow Stalker。这里行动越快实验室所受到的伤害就会越小。至于其它的评价要求都很低,基本不会出现什么问题。

公主Shami

●全S奖励:

Shami Doll

可以在双人模式中使用Shami。

●全S评价标准:

时间	高
受伤害值	高
连击数	中
消灭Menace数量	高
总体难度	B−

将五个目标场景中的switch周围敌人清光,全部启动后,地图北部关着公主Shami的门就会被打开。因为有15分钟的时限,所以只要不迷路时间肯定会够用。其它条件也都比较宽松。惟一有点难度的就是本关的敌人要比之前的强了一些,不过只要可以合理利用OVERDRIVE的高攻击力,还是很轻松就可以搞定的。

Semplice的灵魂

●全S奖励:

Reserve Ⅱ

提升Vipa Rounds的持有量,效果比Reserve Ⅰ还好。

●全S评价标准:

时间	中
受伤害值	低
连击数	低
消灭Menace数量	低
特殊	被Sentry Menace发现的次数为0★
总体难度	S+

Feeney的独有关卡,也是本游戏最难完成的全S评价任务之一。在完成任务前要做好充足的NP药补给。前文已经提过,这里要多次利用到TIME EXTEND系统。大家都知道TIME EXTEND可以使敌人在短时间内行动缓慢,而主角在这段时间还可以使用高度的瞬移技能。因为本关的路程遥远,要跨越大部分地图找到物品然后还要返回IAG。这期间要躲避巡逻的Sentry Menace并且一次都不能被发现。虽然行动路线已经被确定,但是敌人的行动并不是一成不变的,所以要时刻观察雷达中敌人的视力范围。在一些场景比较狭小而敌人众多的地方就要利用到TIME EXTEND的缓速功能,然后自己快速突破。要想完成本关的全S需要极大的耐性,但是最后所得到的道具性能却也一般,显得有些不值得,不过对于那些追求完美的玩家还是来挑战一下吧。

城镇下的恐慌

●全S奖励:

B Ability

除去剑系武器的限制,并且使武器等级上升1。(注:此道具具体如何使用笔者并未亲自实验过,因为拿到道具时所有武器能力均已升满,效果解释只是字面翻译。)

●全S评价标准:

时间	高
受伤害值	高
连击数	中
消灭Menace数量	高
特殊	村民的恐慌度比较小
总体难度	B−

在有村民的场景中快速清光所有的敌人。尽量使村民的恐慌度保持在最小。

救援Daisy

●全S奖励:

NP Booster Ⅱ

徐徐增加NP槽中的能量,效果要好于NP Booster Ⅰ。

●全S评价标准:

时间	中
受伤害值	中
连击数	低
消灭Menace数量	中
特殊	Daisy HP剩余量较高
总体难度	B

比较普通的一个任务,主角需要通过传送阵找到机器人Daisy,并且护送它回到IAG,注意不要让敌人靠近伤害Daisy就可以了。全S评价中其它的几个要求标准都比较宽松。

致命的能源

●全S奖励:

HP Booster Ⅱ

徐徐增加HP,效果要好于HP Booster Ⅰ。

●全S评价标准:

时间	中
受伤害值	高
连击数	中
消灭Menace数量	中
总体难度	B

在进入任务前最好先准备一些HP药。因为从取得第一个能源开始HP就会徐徐的下降。全部收集完五个后返回到IAG才算完成任务。被能源所吸收的HP也会被计算在伤害值里,所以要尽量避免被敌人所伤害,其它就是要尽快地完成任务,因为时间拖得越长,失去的HP就会越多。这样会影响到两方面的关后评价。

操纵网络

●全S奖励:

NP Ability

使所有NP技能上限提升一个等级,MAX变成6级。

●全S评价标准:

时间	高
受伤害值	高
连击数	中
消灭Menace数量	中
总体难度	B+

一路到达地图东北角,注意期间很多房间都是封闭的,需要消灭一种很强悍的敌人才能打开。最后会有BOSS战,不过一般能打到这里的人装备和等级都已经很强。打死它还是非常轻松的。同样本任务的全S取得也没有特点,常规打法加快速过关即可。不过全S所奖励的道具倒是非常实用,建议将所有的NP都升到MAX的6级。

剩余的时间

●全S奖励:

G Ability

除去枪系武器的限制,并且使武器等级上升1。(同B Ability,笔者此道具也没能有机会使用……T_T)

●全S评价标准:

时间	低
受伤害值	低
连击数	低
消灭Menace数量	低
特殊	被Shadow Stalker发现的次数为0★
总体难度	S+



具体行动路线见上图。其实本任务的路程并不是很长,但是因为全S中特殊的条件是一次都不被Shadow Stalker发现是非常困难的。要想不被Shadow Stalker发现要注意以下几点事项:

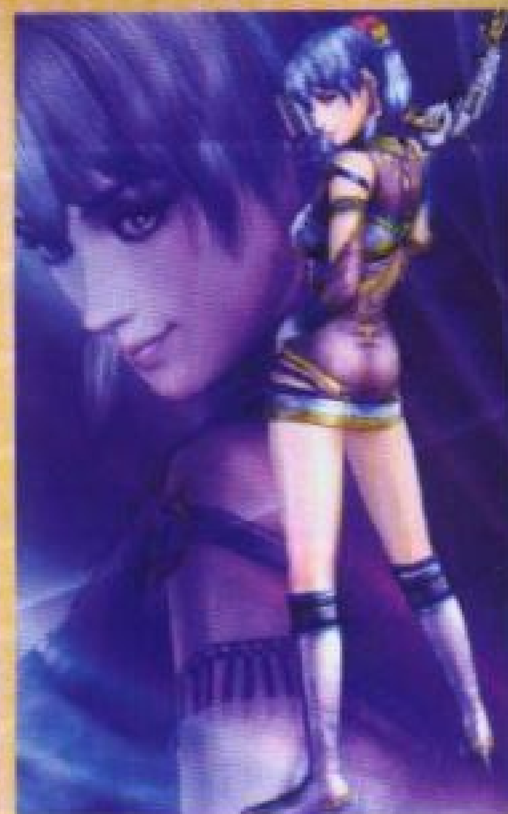
——当Shadow Stalker接近你的时候,不要动,这样它就不会发现。

——不要站在Shadow Stalker的必经之路上。

——与Menace战斗时要远离Shadow Stalker。

——引爆燃料桶可以短时间的吸引Shadow Stalker的注意力。

本任务中最难的地方在于几处既有Shadow Stalker又有Menace的地方,因为要消灭Menace的同时还要不被Shadow Stalker发现是很难的。笔者推荐的方法是引爆远处的燃料桶,将Shadow Stalker全部都引走,然后利用TIME EXTEND快速消灭



Menace。这应该是最好的也是惟一的办法。而且本关对时间要求也比较苛刻。如果不能够快速完成,也可能得不到S。笔者的最好成绩是3分29秒,大家不妨挑战一下。

Commodo的地震

●全S奖励:

Platinum Card

使用此卡可以购买任何道具但只花1Teos,但是只能使用一次。

●全S评价标准:

时间	中
受伤害值	高
连击数	高
消灭Menace数量	中
总体难度	A−

洞穴坍塌前找到五个Seismic Ore。本任务的完成与否全在于是否可以快速找到目标物品。需要提醒大家的是后两个道具是需要回到原来的场景去找的,时间上要求比较紧,需要尽快杀敌。

红海

●全S奖励:

Replicator

无限使用Vipe Rounds。

●全S评价标准:

时间	高
受伤害值	高
连击数	高
消灭Menace数量	高
总体难度	A+

最终关,一堆巨强悍的小喽罗,两个小BOSS加最后的Langielk。不过全S取得却并不是很困难。主要是我们的装备现在已经很强了\'o'/。具体怎么打还是因人而异吧。不过全S奖励的道具实在是太牛X了。大家取得以后就可以拿着到三周目去爽咯。Onoho~

关于隐藏衣服

任意难度只要可以爆机一遍再次进入战斗就会发现男女主角各有一套新的战斗服。

合金装备·双蛇

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

GC	厂商：KONAMI	发售日：2004.3.11
	类型：谍报ACT	价格：6980日元	其他：——





■文/GSer 编排/宇部

CHECK POINT A VERY EASY

Tag#	D.O.B	BLD	NAME	Location
000	0206	O	Ryan Mccarthy	Heliport
001	0326	A	Alexandre Ignatoff	Heliport
002	0205	O	Hyun Sup Kim	Heliport
003	0709	O	Bruno Petit	Tank Hangar
004	0426	O	Yau Shinohara	Tank Hangar
005	1208	??	Hector S Garcia	Tank Hangar
006	1122	B	Young Chan Park	Armory
007	0827	??	Rathana Danh Sang	Armory
008	0522	B	Scott Der by	Canyon
009	1004	??	Johnny Kickmaler	Canyon
010	0804	A	Jerimiah W Harte	Canyon
011	1007	AB	Alejandro Garcia	Nuke Building B1
012	0527	??	Menelaos Papadimitriou	Nuke Building B1
013	0728	A	Zaheer Omar	Blast Furnace
014	1106	??	Ryan Callender	Blast Furnace
015	1015	B	Mamoru Mizuno	Warehouse
016	1216	O	Jin Zhao	Warehouse
017	0313	B	Tomoyuki Marumo	Warehouse North
018	0622	??	Jason Clarke	Warehouse North
019	0929	A	Mikiyasu Kambayashi	Underground Base
020	0629	O	Gary Goemans	Underground Base
021	????	??	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
022	????	??	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
023	????	??	Psycho Mantis	Commander Room
024	????	??	Sniper Wolf	Snow Field
025	????	??	Vulcan Raven	Warehouse
026	????	??	Liquid Snake	Supply Route

CHECK POINT B EASY

There are 28 dog tags to be found on this difficulty level.

Tag#	D.O.B	BLD	NAME	Location
000	0709	A	Sasa Radosevic	Heliport
001	0301	O	Huang Rongsheng	Heliport
002	0319	A	Damien Di Carlo	Heliport
003	0505	??	Randy W. McAllister	Tank Hangar
004	1026	O	Carlos Costa	Tank Hangar
005	0827	??	Federico A Elli	Tank Hangar
006	517	??	Kevin Leung	Armory
007	0511	AB	David Falcon Marrero	Armory
008	0822	O	Eran Joseph Ettinger	Armory
009	0623	A	Miguel Barreiro	Canyon
010	0811	??	Jan Olbrich	Canyon
011	0524	B	Alistair Kan	Canyon
012	0520	O	Benjamin T Turner	Nuke Building B1
013	0913	??	Henk Van Den Brink	Nuke Building B1
014	0821	B	Daijyu Sato	Blast Furnace
015	0304	O	Ryan G Vicera	Blast Furnace
016	1010	O	Diogo M Fernandes	Warehouse
017	1107	??	John D Eriani	Warehouse
018	0418	O	Chris Kohler	Warehouse North
019	0606	O	Pat RW Hart	Warehouse North
020	0422	??	Matt Davies	Underground Base
021	0909	??	Aurora Ponet	Underground Base
022	????	??	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
023	????	??	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
024	????	??	Psycho Mantis	Commander Room
025	????	??	Sniper Wolf	Snow Field
026	????	??	Vulcan Raven	Warehouse
027	????	??	Liquid Snake	Supply Route

CHECK POINT C Normal

There are 29 dog tags to be found on this difficulty level.

Tag#	D.O.B	BLD	NAME	Location
000	0317	O	Michael F. Janes	Heliport
001	1001	B	Paul Rogozinski	Heliport
002	0920	A	Rich Barnes	Heliport
003	0627	A	Kalle Seponpoika Viitanen	Tank Hangar
004	0714	A	Dan Amadio	Tank Hangar
005	0221	AB	Kate Dyson	Tank Hangar
006	0714	AB	Kaleb T Heil	Armory
007	0320	A	Kevin Gordon	Armory
008	1004	O	Carlos A Ortega	Armory
009	0705	A	Edward A Holmberg	Canyon
010	1229	??	Suneel C Buggal	Canyon
011	1014	O	Ken Alguire	Canyon
012	1206	??	David Miner	Nuke Building B1
013	0130	??	Steven Tieu	Nuke Building B1
014	0803	O	Souta Akaka	Blast Furnace
015	0113	O	Paul Caporicci	Blast Furnace
016	118	O	Akitaka Tosaka	Warehouse
017	0731	O	Carey Murray	Warehouse
018	1129	A	Brian L Hansen	Warehouse
019	0312	AB	Eric Dechaux	Warehouse North
020	0722	AB	Essam Khlil L Obaldi	Warehouse North
021	0803	??	Vong Chan Phuc	Underground Base
022	0506	A	Patrick Ingoldsby	Underground Base
023	????	??	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
024	????	??	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
025	????	??	Psycho Mantis	Commander Room
026	????	??	Sniper Wolf	Snow Field
027	????	??	Vulcan Raven	Warehouse
028	????	??	Liquid Snake	Supply Route

CHECK POINT D Hard

There are 33 dog tags to be found on this difficulty level.

Tag#	D.O.B	BLD	NAME	Location
000	1014	B	Mark Ernest Torio	Heliport
001	1206	O	Alex H Higgins	Heliport
002	0614	A	Li Shi Dan	Heliport
003	224	O	Kristopher Schmitt	Tank Hangar
004	0409	A	Arthur Manuel Szpilski	Tank Hangar
005	0316	O	Kevin S Wong	Tank Hangar
006	1229	O	Michael A Williams	Armory
007	0917	O	Patrick M Michailishyn	Armory
008	1019	??	Julliard Ej Emilien	Armory
009	529	O	Rosa Lillo	Armory
010	1022	??	Andy E Turner	Canyon
011	0309	A	Nouri Frederic	Canyon
012	0605	??	Eric J Holmes	Canyon
013	1121	O	Alex G Fisico	Canyon
014	1208	A	Jong Dong Kim	Nuke Building B1
015	210	AB	Navid Masserrat	Nuke Building B1
016	0624	O	Jad V Jureidini	Blast Furnace
017	0217	O	John Michael V Lim	Blast Furnace
018	0727	O	Andrew M Long	Blast Furnace
019	0324	O	Bruno Almeida Vilares	Warehouse
020	0121	AB	Dmitriy Sergeevitch Kovalev	Warehouse
021	0303	??	Oscar M Grandell	Warehouse
022	0131	O	Fernando Makio Yoshimoto	Warehouse North
023	0924	A	Christopher J Barbour	Warehouse North
024	0905	A	Jose Maria Castillo Secilla	Underground Base
025	0728	O	Michael R Klingensmith	Underground Base
026	0910	O	Doug Tooley	Underground Base
027	???	??	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
028	????	??	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
029	????	??	Psycho Mantis	Commander Room
030	????	??	Sniper Wolf	Snow Field
031	????	??	Vulcan Raven	Warehouse
032	????	??	Liquid Snake	Supply Route

CHECK POINT E EXTREME

There are 37 dog tags to be found on this difficulty level.

Tag#	D.O.B	BLD	NAME	Location
000	0314	O	Leon Shi	Heliport
001	0503	O	Itoh Yuuichi	Heliport
002	0430	B	Justin C Weber	Heliport
003	0912	O	Augusto M Piccio	Heliport
004	0320	O	Nam Huan Ho	Tank Hangar
005	0119	A	Vlad A Parfyonov	Tank Hangar
006	1215	O	Kris O R Sutton	Tank Hangar
007	0419	??	David P Newman	Armory
008	0406	AB	Tres Feia	Armory
009	1103	A	Kyle P Wright	Armory
010	0209	??	Markus A Lindqvist	Armory
011	1106	??	Ted Traver	Canyon
012	1104	AB	Solid Emad Yiasj	Canyon
013	0808	O	Seosamh Gowran	Canyon
014	1031	A	Kiba Wang Amado	Canyon
015	0426	B	Iora Oda	Nuke Building B1
016	1017	??	James O'Reilly	Nuke Building B1
017	0903	B	Tomotaka Morita	Blast Furnace
018	0607	A	John H Weaver	Blast Furnace
019	1129	O	Jaeho Song	Blast Furnace
020	1020	??	Todd Macintyre	Blast Furnace
021	0906	O	Mike Lisman	Warehouse
022	0826	B	Wai K Lam	Warehouse'
023	0604	B	Kenichi Roa Kudo	Warehouse
024	0116	B	Inhyuk Lim	Warehouse
025	0619	A	Eric Gatineau	Warehouse North
026	1123	AB	Brad Furminger	Warehouse North
027	1115	A	Theo Colin Tyler King	Underground Base
028	0630	O	Robert G Pring	Underground Base
029	0514	B	Jun Yo Kim	Underground Base
030	0828	A	Paris Alexandre	Underground Base
031	????	??	Johnny Sasaki	Nuke Building B1
032	????	??	Meryl SilverBurgh	Nuke Building B1
033	????	??	Psycho Mantis	Commander Room
034	????	??	Sniper Wolf	Snow Field
035	????	?	Vulcan Raven	Warehouse
036	????	??	Liquid Snake	Supply Route

注：Johnny Sasaki 的狗牌在穿小兵制服的meryl身上，麻醉她后入手。Meryl SilverBurgh 的狗牌与snake一起行动时的meryl身上，也是麻醉她后入手。Psycho Mantis 和Sniper Wolf都是结束战斗后，抖动他们尸体后入手。

Vulcan Raven 是结束战斗在他的武器边上入手。Liquid Snake 是在与他徒手搏斗时，把他打倒（单手悬挂在平台边缘的状态），他才会掉出狗牌，然后取之。

其他的狗牌没什么难度和MGS2的拿狗牌方法一样，freeze小兵后并威胁取之。

MGSTTS的幽灵照片公布（部分）（见题图）

1. 监禁meryl那个牢房
2. zoe海报
3. commander room的通讯大楼立体图方向
4. commander room里面的镜子
5. sniper wolf狙击meryl的那条通道
6. 男厕所的第3块镜子
7. 拷问室里拷问snake的机器
8. 忍者交手屋子里贴在墙上的anubis海报
9. 狼穴中的大狼
10. metal gear的全身正面像
11. 司令室里的电子卫星轨道图

注：笔者只找到这些……残念

侦探学园Q2

挑战终极诡计
全证物及其获得一览&全授业问答正解研究

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004.3.4
	类型：AVG	价格：5800日元　其他：——

这次的Q2在证物搜集的难度上有所加强，稍微不注意就会漏掉一些证物，或者因为未获得某些关键证物而使进度停滞。在此我们为大家列出全部证物以及更新证物的获得一览，其中左侧的对白即为需要按下L+R发动闪光时所出现的，另外还包括当事人及其所谈论的话题，以及获得条件，至于调查部分所得证物的详细位置请参阅上期的攻略部分。相对的，在授业问答上本作进行了大的精简，在基本剧情内的题库由200缩减到60，每话题库也只有20道题目，而游戏时只需要完成10道即可。另外授业成绩还关系到进入隐藏剧情第五章，只有在保证各话80分以上才能达到最基本的条件，再此我们也列出全部题库和正解供大家参考。

■文/nakazawa&血花s★　编排/宇郎

一：全证物及其获得一览

序章

需要进行闪光（L+R）的对白	证物
この地方には、強い台风がおそっていた……	強い台风
ボウガンだった。	ボウガン
ボウガンの矢と 被害者の向きが 一致し……	矢と被害者の向き



第一章

需要进行闪光（L+R）的对白	话题	人物	获得证物	出现条件
現場にいた人物が 少し目を離……	事件当時について	ドレイク	現場にいた人物	对话
ただ、彼は自分の判断が最善で……	ドレイクについて	シャルロッテ	ワンマン経営	对话
ただ、部屋に入った順序はサン……	事件当時について	サンチャゴ	部屋に入った順序	对话
いや、5人そろって、だ。みんな……	事件当時について	サンチャゴ	テラスへの移動	2次对话
実はこのカメラは、元はサンチャゴ…	盗まれたカメラ	サンチャゴ	以前の持ち主	对话
いや、サンチャゴとしても大事な……	盗まれたカメラ	サンチャゴ	思い出の品	对话
それは、そのカメラだけは間違いな…	コレクションについて	アレクセイ	カメラのその後	2次对话
そうだ、ドレイクは、できればアレ…	カメラのその後	ドレイク	不本意なドレイク	对话
その後、犯行時刻にも、そのことば…	事件当時について	シャルロッテ	犯行時刻	2次对话
それが彼のワンマンぶりは浪費癖…	盗まれたカメラ	シャルロッテ	浪費癖	2次对话
それ相応の値をつけて 交渉に臨んだ…	盗まれたカメラ	アイリーン	交渉難航	对话
物ではないのだが、内装施工業者……	最近の買い物	ドレイク	内装工事	对话
大きな損失を出し、会社が経営不振…	研究について	サンチャゴ	会社経営不振	"内装工事"对话
それぐらい高価なカメラなので……	盗まれたカメラ	シャルロッテ	カメラの保険金	3次对话
あ、本当だぞ。しかも台座の足……	调查 事件後の写真		台座	调查中间桌台
ボロい扉だな、こんなところに……	调查 事件後の写真		床のひび	调查地面裂纹
変ね、廊下から部屋に 入るの……	调查 事件後の写真		部屋の段差	调查门
でも、鳴海くんの言う とおり……	调查 事件後の写真		壁の絵画	调查壁画
事件当時、その照明は 使われて……	调查 事件後の写真		コレクションルームの照明	调查顶灯
そのとき、庭の大砲が盛大に打……	调查 テラス阳台		正午の大砲	调查大炮
コレクションルームの上は何な……	调查 城の外観		コレクションルームの上	调查上面分隔层
……あっ！ 台座の足にキャスタ……	调查 事件前の写真		台座の変化	调查中间桌台
でも、なんか変じゃない？ この床、	调查 事件前の写真		床の変化	调查桌面纹
……あたしが見たところ、どこ	调查 事件前の写真		部屋の段差の変化	调查门口
……そうよ！ やっぱり事件前よ……	调查 事件後の写真		小さくなった部屋	调查墙壁

第二章

需要进行闪光（L+R）的对白	话题	人物	获得证物	出现条件
ヤツは派手にひっくり 返って……	昨日の事故について	飯田苟司	救急車	对话
あ、言ってなかったっけ？ 兼野は……	兼野が練習	飯田苟司	スケートボード	对话
ランニングシューズだな。ダンサー……	调查 公园南口		ランニングシューズ	调查红围栏
あれ？ こんなしげみの中に 自転車……	调查 公园南口		自転車	调查自行车
マンホールね。この下に下水道が……	调查 公园南口		マンホール	调查井盖
だな。……おい、こりゃなんだ？	调查 公园南口		車輪のあと	调查车轮印
使えないんだ持ち主が ダンスしてる…	自転車について	飯田苟司	鍵のかかった自転車	（更新）对话
特に、彼が例の雑誌の 取材を受けて…	—	若杉美紀	少女向け雑誌	剧情对话
……それにしても、さっきはキンタ…	—	遠山康昭	空中したキンタの姿	剧情
あのあとすぐ警察に 連絡して……	—	井原千晶	警察の到着時間	剧情对话
あれ、兼野さんの手…… 手袋して……	—	兼野正太郎	兼野の手袋	剧情对话
だね。……そういや、さっき兼野……	—	若杉美紀	兼野のデジカメ	剧情对话
それに、空な時間に 来ていたから……	兼野について	遠藤辽一	兼野の到着時間	对话
(……あれ？ 兼野さんはこのアイド…	イベントについて	遠藤辽一	証言の矛盾	对话
日りも他のライダーとは 1人だけ……	兼野について	遠藤辽一	兼野の離去時間	谈完前三个话题后对话
大きな鉄の扉だね。ぴったりと……	调查 工场跡地入口		南京錠	调查门锁
おっ、本当だ。じゃあ、そこから……	调查 工场跡地入口		穴をふさぐ板	调查破洞
イベント会場への地図も 特に確認し…	会場への交通手段	遠藤辽一	イベント会場への地図	对话
あれ？ このロープは……	调查 工场跡地内		結ばれていたロープ	调查左边库房的梯子
……うーん、工場にこんな穴が あ……	调查 工场跡地内		工場跡地の陥没	调查坑
ああ、あれならたぶん ゴム風船に……	调查 工场跡地内		やぶれたゴム風船	调查坑上方
クレーンのフックに 何か垂れてる……	调查 工场跡地内		垂らされたロープ	调查吊钩
あとは……そうだな、クレーンの先…	调查 工场跡地内		フック	调查吊车身
サビの1つも見あたらねぇ……っと…	调查 工场跡地内		血痕	调查吊车身
ところどころ 碎れちゃってる みた…	调查 工场跡地内		倉庫の雨どい	调查顶棚处
こんなところに 鉄パイプがあるよ……	调查 工场跡地内		鉄パイプ	调查钢管堆

第三章

需要进行闪光（L+R）的对白	话题	人物	获得证物	出现条件
その鍵は3分おきに番号を変換して…	資料室兼保湿	長谷川加代子	資料室の鍵	对话话题1后
通路の植栽の下に、これが落ちてた	调查 校舍外廊		汚れているテニスボール	调查左边地上黄色网球
宮本さんから頼まれてた 原稿の受…	事件当時について	杉田篤志	原稿の受け渡し	对话
机も部屋全体も、きれいに整理整頓…	调查 杉田准备室		杉田准备室内	调查左边书架
そして、その話の通り、宮本さんが…	事件当時について	上島康之	鍵を渡した相手	对话
鍵を保管するケースは、警備室に入…	调查 警备室		鍵の保管場所	调查右侧箱子
正確な時刻はわかりませんが日が変…	成瀬由香について	上島康之	成瀬が来た時刻	交谈完全部话题后交谈
ところで、何か探し物している……	—	成瀬由香	成瀬のテニスボール	（证物更新）
運んでた荷物は、杉田先生が執筆……	事件当日について	成瀬由香	問題集	对话
だから、杉田先生の準備室に入った…	杉田先生について	成瀬由香	教材を運んだ部屋	对话
答案用紙は、準備室内の机の上に……	答案用紙について	成瀬由香	部屋にあった答案	对话
……学の経営のためには、影響力の…	—	長谷川加代子	院長の思惑	剧情对话
わたしは講義の合間は いつも講師…	事件当日について	諏訪広美	諏訪先生の日常	对话
ただ、講義をサボって 憩いの森を…	成瀬由香について	諏訪広美	憩いの森	对话
ほら、あのさ、この部屋は事件に…	部屋の鍵について	諏訪広美	諏訪准备室の鍵	对话
すごい散らかりようだな。足の踏み…	调查 诹访准备室		諏訪准备室内	调查地上的书
あの日ですか……	事件当日について	宮本恵久	部屋に運んだ荷物	三个话题谈完后再对话
ええと、当日、成瀬さんに会ったの…	成瀬由香について	宮本恵久	准备室への到着時刻	对话1次
うん、朝からの日差しでもうすぐ日…	—	成瀬由香	鍵の返却時刻	剧情对话
……問題集？ なんのことだ？	問題集について	杉田篤志	頼んだ覚えのない問題集	（证物更新）对话
ペロはこの時も どこかへ行っていて…	—	成瀬由香	ペロの行動	剧情对话
鍵の保管ポケット ほどの講師の準備…	保管ポケットについて	杉田篤志	保管ポケットの位置	对话
じゃあ、この墓の下に うずもれた…	调查 诹访准备室		埋もれていた箱	调查右侧书箱
そうそう、日も暮れたのでそろそろ…	事件当日について	長谷川加代子	長谷川のアリバイ	第2次对话
……これって お菓子のかけらみたいだ	调查 资料室	お菓子のかけら	调查地面	
たまに鳴き声が 聞こえるんですよね…	部屋へ出入りするもの	上島康之	犬の鳴き声	对话
ええと、たいして 意味のない世間話…	事件当日のその後	上島康之	犬の鳴き声	（更新）对话
ここは、ペロのテリトリー なんじゃ…	—	成瀬由香	ペロのテリトリー	在憩いの森后剧情对话
準備室の鍵を渡して 運んでもらったの	準備室の鍵について	諏訪広美	諏訪准备室の鍵	（证物更新）对话
あれ……待って、ペロの移動経路っ…	—	成瀬由香	移動経路の一致	憩いの森剧情对话
これって お菓子の空き箱？	调查 非常阶段		お菓子のゴミ	调查地面
格子戸の隙間は狭いね、人間はとて…	调查 非常阶段		非常階段の格子戸	调查铁门下面

第四章

需要进行闪光（L+R）的对白	话题	人物	获得证物	出现条件
稲穂の中の花……しぼんでますね。	调查 观光车升降场		しぼんだ花	调查地上的花
……ねえ、このぬかるみに残っ……	调查 观光车升降场		稲穂の足	调查脚印
見てくれ、地面に何かを引きずっ…	调查 观光车升降场		地面の跡	调查地面印迹
秦野さんは、女遊びが 激しくて……	久武圭吾のこと	久武蓉子	女性とのトラブル	交谈完全部话题后交谈
じゃ、私から言うわ、はっきり言…	圭吾と蓉子について	浅野玲奈	圭吾夫妻の離婚話	对话
圭吾さんは長男だから、後を継ぐ…	相続のこと	久武蓉子	相続の主張	对话
会長久武十郎の後継者 も長男の…	久武圭吾のこと	成瀬俊則	久武十郎の後継者	对话
まあ、そういった事業構想の対立…	テーマパークのこと	成瀬俊則	事業構想の対立	对话
そうそう、近々、パーク経営に……	テーマパーク経営	成瀬俊則	大型の商談	对话
稲穂にきれいな花が さいてるわ。	调查 映像		さいている花	调查地上的花
地面はかわいていて、何の跡も……	调查 映像		きれいな地面	调查地面印迹
ええ、園内でよろいを着て 歩き回…	调查 映像		着ているよろい	调查头盔
そうじゃなくて！ あの映像では、…	调查 观光车升降场		映像ではさいていた花	（更新）调查花
記録室の映像では、地面はぬかる…	调查 观光车升降场		映像ではきれいだった地面	（更新）调查脚印
それによると、死因は 頭部圧迫…	—	成瀬俊則	圭吾の死因	剧情对话
よろいに付着している この泥……	调查 よろいの検証		よろいについた土	调查脚甲
このよろいの飾り、映像のよろい…	调查 よろいの検証		異なるよろい	（更新）调查头盔
まあ、秦野さんが着ていたのだか…	圭吾のよろいのこと	久武蓉子	きょうじゃのよろい	2次对话
記録室に 入っていった人を 見……	映像記録室のこと	久武蓉子	記録室へ入った人	2次对话
記録室の方から、数名のグループ…	映像記録室のこと	浅野玲奈	走り去るグループ	对话
"かんじゃのよろい"は、龍腕は…	圭吾のよろいのこと	成瀬俊則	謀反を起こした武将	对话
そうだな、久武さんには隠し子……	会長のこと	成瀬俊則	隠し子のうわさ	对话
ぴょー、すげえ機械だ。スイッチ…	调查 映像记录室		記録室のスイッチ	调查中间电脑
記録機器の端子に ケーブルが……	调查 映像记录室		入力端子	调查右侧柜子
あら、なんでしょう？ こんなと……	调查 映像记录室		ハチマキ	调查第二台电脑
江戸パビリオンの従業員です。	映像記録室のこと	成瀬俊則	記録室へ入った従業員	（更新）对话
たしか、このまよの重要な 相談も…	犯行現場のこと	山下茂久	後継者の相談	2次对话
つづらの中になにが 入ってるの…	调查 犯行现场		つづらの中のよろい	调查左侧箱子
あれ？ この反物って、巻きかたが…	调查 犯行现场		巻きもどされた反物	调查中间布匹
何か固な物が血を吸い取ったのか…	调查 犯行现场		反物の血	调查右侧布匹
例えば、こづかいほしさに来てい…	犯人の心当たり	山下茂久	おこづかい	3次对话
だけど、会長のほかに ここに来る…	犯行現場のこと	芦屋和哉	休館日に訪れる人物	2次对话

调查进行况(L+R)的对白	话题	人物	获得证物	出现条件
それに江戸パビリオンへ 行くと—	犯行现场のこと	久武光一郎	休憩日のすごしかた	2次对话
火部への警察官にわたる 聊打に—	—	警察	久武十郎の死因	剧情对话
ようじの展示かん——、それにし—	调查 外国パビリオン		かんじゃのようい	调查最左侧
そのようじが使われる なんて め—	调查 外国パビリオン		ぐしゃのようい	(更新)调查左起第2展示牌
江戸パビリオンで オジさのそば—	调查 外国パビリオン		ちょうじゃのようい	左起第4展示牌
このようじも台座に 取り付ける—	调查 外国パビリオン		残骸の扭结び	最右侧展示牌
私が思うに、その反物を盗すこと—	调查 犯行现场		反物の价值	调查布匹横幅
でし、どうして ここに运んだのか—	调查 犯行现场		运び出した日时	调查左侧
実は——その—— 持ち场を离れ—	—	条原水月	持ち场を离れた时间	明台展览剧情
実は、遗产相续について以前の话—	—	山下茂久	留守电に记录された音	犯罪现场剧情
久武さんが阿因くんや 他の人に—	大名行列のこと	山下茂久	后继者候补	2次对话
久武さんは遗产の相续にはちょっ—	明日のイベントのこと	山下茂久	遗产相续のしかけ	再谈第2话题
——ほかのやつか、そうだな、从—	犯人の心当たり	久武阿也	久武十郎を恨む者	对话
ああ、なんとかして お金を集め—	久武グループの今后	山下茂久	借りてきた资金	2次对话
横が荒れる前の现场を カメラで—	调查 犯行现场		户堀和哉のカメラ	调查柜子
まぁキュウ、よく见てよ、他の—	调查 犯行现场		反物の素材	(更新)调查横幅
それに、会长の息子の圭吾さん—	—	条原水月	最终日の予行演习	2次对话
偶然のため、そちらのカメラを—	—	警察	现场を写したカメラ	江户展览对话
それが——1回盗られくらいで—	事件当时のこと	久武阿也	阿也の思い入み	4次对话
何度も盗らて 殺されるなんて、兄—	事件のこと	久武光一郎	光一郎の怒り	对话
どちらのようじのことを聞いてる—	犯行现场のようじ	久武光一郎	犯行现场のようじの数	对话

二：全授业问答正解研究

第二章

第二章授业题目（全20题）	正解
昔から 指纹检出に使用される 金属粉は、以下のどの金属のものか？	アルミニウム
犯罪搜查のために 犯行データを分析し 犯人像を导き出す 搜查方法を何と言う？	プロファイリング
逃走犯を 追迹中にT字路で 见えなくなってしまった。犯人はどちらへ逃げたと考えるがよいか？	左に曲がった
ある资产家が死亡した。妻と长男、次男3人が 遗产を相续する场合、遗言がなければ 长男の取り分は？	4分の1
警察の搜查にも 良く见られる警察犬。犬のきゅう觉は 人间の何倍と 言われている？	3千倍から1万倍
では、警察官になるために かならず行かなくては いけない学校はどこだ？	警察学校
いわゆる'万引き'は、以下のどの犯罪に 该当するか？	窃盗罪
次のうち冥王星の卫星は？	
目が明るさに完全に 惯れるまでには 一般的に どのぐらいの时间が必要か？	カロン
目が暗さに完全に 惯れるまでには 一般的に どのぐらいの时间が必要か？	目が1分
では、自动车とぶつかって 怪我をしてしまった场合は"交通事故"に含まれるか？	1时间
"しつびしました" 侦探は どうしたのだろうか。	含まれる
"シャバリするから用意しておくように" 何を用意すれば いいのか？	逃げられた
警察の纹章と なっているものは 次のうちどれだ？	车
最高裁判所は 何人の判事によって 构成されているか？	樱
现场の证据のみから犯人の动机・性质を推理することを なんというか？	15人
日本警察犬协会において警察犬になることが できると指定されている 犬の种类は	えんえき的プロファイル
何种类あるか？	7种类
指纹术がはじめて 学问的に研究されたと 言われているのはいつ	1700年代
以下の警察官の阶级で、最も高い阶级はどれか？	警视正
刃渡り何センチ以上の刃物を携带していると犯罪になる？	6センチ

第三章

第三章授业题目（全20题）	正解
左右から指纹が现れて 一致するかどうかを见る 指纹鉴定法は 以下のうちのどれ？	重合鉴定法
气象预报士が杀された际のダイイングメッセージに "●"とあった。以下の容疑者より 犯人を推測してください。	雨宫
欧洲の近代医学を 基础とする法医学が、最初に日本に 持ち入まれたのは何时代と言われている？	明治时代
人の体のなかで 硬い部分を硬组织と呼ぶが 齿、骨、爪の他に 何があるでしょう？	毛发
"4●2 ○57 81○"	九鬼洋次
指纹について 正しいものは？	一生变化しない
台所で杀害されていた 被害者が ·盐·油を 握えるようにしていた。犯人に关系あるのは、以下の内のどれ？	マヨネーズ
ダイイングメッセージに "7月" とありました。以下の容疑者より犯人を推測してください。	ふみ
ダイイングメッセージで カレンダーの4月1日に 印がつけられていました。以下の容疑者より 犯人を推测してください。	渡贯
犯罪の搜查にも使われるようになったDNA。そのDNAについて 正しくないものは どれでしょう。	人间のDNAは46个
双子には一卵生と 二卵生とがあります。一卵生の双子に ありえるものはどれか选んでください。	体の大きさが异なる
交通事故现场などで 呼吸が止まったけが人に 行う处置で正しい名前は？	心脏苏生法
予告文は "阔と影とトゲの中" さて、獭鸭のどこに 爆弹を仕挂けたのでしょう？	灵园
"天秤が深夜に南に座す所に我が遗产は潜む" 果たして、资产家が遗产を隐したのはどの庭でしょう？	春
本人であるかどうかを 确认する际に、あまり妥当でない 判断基准はどれでしょう。	くせ
血液中のヘモグロビンに反应して荧光することを利用して、血液の检出によく使われる药品を、以下の中から1つ选择してください。	ルミノール
法○学 上の○に当てはまらない 文字は 以下のうちどれでしょう。	齿
ダイイングメッセージが "Au" と书かれていました。以下の容疑者より 犯人を推测してください。	金田
运动をすると 人间の血液は 何性になっていく？	中性
事件现场で检出された 指纹から、その人の"あること"が、わかるという。その"あること"とは？	血液型



第四章

第四章授业题目（全20题）	正解
杀人事件に ジャガイモの芽に含まれる毒が使われていました。この毒素は以下の3つの中のどれか？	ソラニン
イペリットガスと称される毒ガスの别名とは何だ？	マスタードガス
さて トリカブトの中で 一番毒性の强い部位 はどこか？	根
时间を经た遗体の 身元确认に 用いることができる DNAは、どのDNA？	ミトコンドリアDNA
プラスチックの原料などに利用され盐化ビニルを、焼却すると 发生する有害物质とは何？	ダイオキシン
水中での音の速度は、空气中の约何倍か？	约4倍
昆虫などが 移动路径に涂りつけて 归巢のたれるフェロモンをなんというか？	道しるべフェロモン
以下の物のうち 燃えやすいものはどれか？	ダイヤモンド
杀人にも使われる毒、テトロドトキシン。この毒を持つ生物とは？	河豚
このハブが 持っている毒の种类は？	出血毒
天然ガスに含まれる成分を 取り出し原料にして 作れる计は 以下の中どれ？	胃カイヨウ诊断药
天然ガスに含まれる成分を 取り出し原料にして 作れる宝石は 以下の中どれ？	ダイアモンド
リトマス试验纸は 特殊な色素を纸に しみこませたものだ。では、その色素は 以下のどれから取れる？	コケ
何かを置いて 电极と电极の间の电气を 流れないようにしたい。1番适切なものを选べ。	ゴム
次のうち毒のないフグは？	サバフグ
救急车のサイレンの音が近づいてくるときは高く远ざかっていくときは 低く闻こえる。この现象を何という？	ドップラー效果
ときに犯罪に使われる 毒蛇。以下の内、本州にいる毒を持った蛇はどれ？	ヤマカガシ
この时、部屋にあったジャガイモに何かをかけて对应した。何をかけたのだろうか？	オキシドール
空气中で自然发火して、吸湿性のある 酸化物を生じる 非金属元素の单体を 以下の中から选んでくれ。	黄リン
玉子が腐ったような 臭いの气体。ときに 死の原因ともなる物质は 以下のどれか？	硫化水素

PLAYSTATION2

信长的野望

天下创世

PS2	厂商：光荣	发售日：2004.4.1	
	类型：历史SLG	价格：9800日元	其他：——

记得中学时代，迷恋电软上的“人间五十年”，从此痴迷《信长野望》到现在，相信许多信长迷和我有同样的经历吧。去年9月12日光荣特别在PC上推出最新作“天下创世”。借此契机，今年4月1日光荣把此作品移植到PS2平台上，这又掀起了一阵信长狂潮。人间五十年，战国风云烈，孰能长盛不衰，孰能屹立不倒，又有谁能傲视群雄，称霸一方，最后独占鳌头，统一全国，遏止战乱呢？这个人就是你、我，各位玩家所扮演的战国大名。下面，让我们一起从各个方面，各个阶段，各个层次来潜心研究天下创世的奥秘吧！ ■文/神无月 责编/宇部

信长菜鸟入门篇

为了照顾一些刚接触此游戏的玩家，我们首先从基础阶段研究起，谁都是由菜鸟变成老鸟，然后再成为达人的……呵呵，在领地中按“X”键可以开启几个菜单，考虑有些玩家对日语苦手，我先把全汉字的菜单详细解释一下。

菜单详解

注：以下所有表格中，“↑”代表上升，“↓”代表下降，“↑↑”代表大幅上升，“↓↓”代表大幅下降。

■内政

名称	作用	花费	条件	相关能力	功勋
开发	花费相应的金钱建造设施	依据设施而定	小大名	政治	8
投资	投资已经建成的设施	500金钱			4
治安	治安指数↑	500金钱			2
治水	治水和民忠↑	500金钱			
征收	金钱和兵粮↑民忠↓↓	无	大大名		
施舍	民忠↑	500兵粮	小大名		
关所	金钱↑民忠↓	每领地一个			无
委任	委托电脑管理领地	无		无	无

■军事

名称	作用	条件	最多出战武将	武将带兵上限
决战	同敌方大名决一死战。玩家可以最多派遣12支队伍参战，但这些参战武将都必须是城主，而且决战只有野战，没有攻城战。决战胜利后，敌方大名将从属于玩家，并且可以得到敌方大名势力内的多个领地。	霸者	12人	2000兵/每人 大筒及国崩部队1000兵/每人
攻略	攻占其他大名的领地，玩家的大名规模越高，能攻占到的领地也就越多。	小大名	8人	
共斗	与同盟的大名一同攻占其他大名的领地。	小大名需与同盟大名达成共斗协议才行	2~7人	
布武	设立根据地，如此一来就能攻占所有非同盟大名的领地，不管距离有多远。	群雄 金钱20000	无	无
配属	领地之间相互输送大名，立城主。	有两个领地以上		
输送	领地之间相互输送等物资，注意当领地的治安低于75时，输送物资很有可能会被野武士抢夺。	有两个领地以上		
征兵	自动毁坏一亩农田，强征农民成为士兵。士兵数↑民忠↓↓	小大名 政治能力相关		

■交涉：大名

名称	作用	花费	条件	功勋	相关能力
贡物	与对象大名的友好度↑同盟/婚姻/役职/共斗成功率↑	500金钱家宝	小大名	3	教养
任命		役职一个	就任将军之人在玩家大名处，或者玩家就是将军。	10	
役职	向将军所在大名出申请幕府役职	随机金钱随机家宝也可能什么都不要	足够的名声和友好度与幕府同盟	10	
同盟	与对象大名同盟		足够的名声和友好度	10	
共斗	与同盟大名一同攻占其他大名领地，成功后在军事菜单中会多出“共斗”指令			10	
婚姻	同对方大名结成亲家，提高友好度	姬一名		3	
从属	苟活于对象大名的庇护下，失去同盟/共斗/婚姻的交涉资格。名声↓↓	无	大名友好度	10	
胁迫	使对象大名成为自己的从属大名。不过失败后与大名的友好度↓↓	无	名声，领地，友好度等等因素	25	
手切	单方面破弃与对象大名的同盟关系，大名友好度/名声/自家武将忠心度↓↓	无	无	无	

■交涉：朝廷

名称	作用	花费	条件	功勋	相关能力
献上	朝廷贡献/朝廷权威↑	500金钱	大大名	2	教养
官位	向朝廷谋求一官半职	朝廷贡献	大大名	3	
朝敌	向朝廷确定自己的朝敌，成功后被确立的朝敌大名名声↓↓，与其他大名同盟的成功率↓↓	无	足够的官位	10	

■交涉：商人

名称	作用	花费	条件
购入	购入兵粮/军马/铁炮/家宝/大筒南蛮文化高时铁炮和大筒价格↓	看价格而定	商人访问
卖出	卖出玩家所拥有的兵粮/军马/铁炮/家宝/大筒		

■计略

名称	作用	花费	相关能力	功勋
谍报	派遣忍者潜入他人大名领地刺探军情。	市场统一价100金钱**	知略	2
破坏	派遣忍者深入敌区破坏设施，成功后对方领地治安/民忠↓			
流言	派遣忍者散播谣言，使得此大名同周围大名的友好度↓			
煽动	派遣忍者打入他人大名领地扰乱民心，成功后对方领地民忠↓			

名称	作用	花费	相关能力	功勋
内应	派遣忍者摸清对方武将忠心度，如果上忍成功潜入后，就会多出“引拔”指令。	市场统一价100金钱	知略	2
引拔	内应成功就会出现，可使此武将在战争接应我方，即使不战斗在几个时节后也会自动加入我方。			8

■人事

名称	作用	花费	条件	相关能力	功勋
城主	立自家一位武将为领地城主，被立武将忠心度↑	无	有两个领地	命令回数 教养	无
褒美	武将忠心度↑，褒美所用的金钱是玩家大名所在城市的金钱。	每点10金钱	忠心度<100	无	
论功	给予武将家宝，官位及役职。武将忠心度↑↑	家宝/官位/役职			
没收	没收武将的家宝，官位及役职。武将忠心度↓↓	无	无		
处罚	处罚分处断和追放。处断武将后，此武将不会再登场。追放后的武将将成为浪人。				
缘组	和自家武将结成亲家，武将忠心度↑↑	姬一名			
登用	登用浪人武将	无		政治	2
隐居	隐居后要立后继者成为新大名，而旧大名就不会再登场了。			无	无

■交涉：文化

名称	作用	条件	花费
茶会	武将政治值↑	茶人访问领地	每人参加费50金钱
鹰狩	武将统率值↑	领地特产为“狩猎”	
连歌	武将知略值↑	连歌人访问领地	
鉴赏	武将教养值↑	旅艺人访问领地	

除这些以外还有可以详细查看已知情报的“情报”菜单和结束命令的“进行”菜单。而在游戏中有许多指标很重要，作为初级玩家应该要搞清楚，我依次罗列一下吧！

指标细说

最重要想必就是“大名规模”了。玩家看到的“小大名”，“大大名”等就是所谓的“大名规模”。大名规模直接影响玩家开发设施的多少，战争距离的远近和交涉的成功率。

■大名规模

名称	作用	增加开发设施	开发极限	需要条件
小大名	最基层大名	农村/商人町/武家町	10	名声0 领地数1
大大名	增加“征收”和“朝廷”指令战斗时可以编制长枪队。	寺町/南蛮寺/本愿寺锻冶村/牧场		名声5000 领地数2
群雄	可以攻占“室町御所”，也就是上洛据点。增加“布武”指令。坐下武将可以晋升到“宿老”。战斗时可以编制良马部队。	宿场町/忍之里公家町/贸易町	20	名声10000 领地数4～10
霸者	增加“决战”指令。战斗时可以编制雨铁炮部队。	大社/八幡宫	30	名声20000 领地数8～20
天下人	根据剧情就任关白或将军	无		名声40000领地数16～332

以上就是大名规模的详细解说，一般玩家到了霸者之名以后游戏就能很顺利了，因为霸者可以同时攻占三个敌方领地，而天下人则可以同时攻占四个。除了大名规模以外，游戏中还有几个指标初级玩家要注意。一个就是武将身份，武将身份关系到武将所带领兵数的多少。

■武将身份

身份名	必要功勋	士兵数
足轻组头	0	800
足轻番头	50	1000
足轻大将	100	1200
侍大将	200	1400

身份名	必要功勋	士兵数
中老	300	1600
家老	400	1800
宿老	600	2000
大名	无	2000

另一个重要指数就是领地的发展指数，这与领地的防御工事成正比。高度发达的领地防御工事相当可怕，敌方的兵力就算3倍于玩家，也能靠这些力量击溃来犯的敌人。

■领地发展指数

数值	效果
农业值10000	在领地本丸周围扩建一圈（山地型领地无效）
农业值30000	在扩建的本丸周围再追加建造第二圈（山地型领地无效）
商业值<10000	小矢仓
商业值10000	在领地本丸周围建造空濠影响攻城部队的行军
商业值20000	小矢仓强化为矢仓，并在本丸周围建造石垣
商业值30000	小矢仓强化为大矢仓，并在本丸周围建造水渠
商业值40000	大矢仓强化为小天守
日本文化<300	栅栏
日本文化300	建造橹门抵御攻城部队进攻，栅栏强化为板 B
日本文化500	橹门强化为矢仓门，板 B强化为灰泥墙
日本文化800	矢仓门强化为铁城门
南蛮文化<100	本丸为馆
南蛮文化100	馆强化为御殿
南蛮文化200	当日本文化>南蛮文化时御殿强化为三层白天守当日本文化<南蛮文化时御殿强化为三层黑天守
南蛮文化300	当日本文化>南蛮文化时三层白天守强化为四层白天守当日本文化<南蛮文化时三层黑天守强化为四层黑天守
南蛮文化500	四层白天守强化为姬路天守，四层黑天守强化为熊本天守
南蛮文化700	在布武后的本处地中，姬路天守或熊本天守强化为安土天守，其他领地无效
南蛮文化800	在本处地中安土天守强化为大阪天守
南蛮文化900	在本处地中大阪天守强化为南蛮天守

依照上面的数据，理论上领地建设到商业40000、农业30000、日本文化800、南蛮文化900就是最强领地的标志了。但建设中还有许多的小诀窍，请大家参看开发篇。接下来，就要谈谈战争的基本方法。

战争基本

战争在信长中称为“合战”。合战共分为“野战”与“攻城战”。所谓野战也就是在领地外围的空地上作战，攻城战顾名思义就是在领地内作战。一般先野战，胜利后再进入攻城战。野战敌我双方都会有一个本阵，并且按照部队数的多少会有要塞出现，具体如下：

部队数	1～2	3～4	5～6	7～8
要塞数	0	1	2	3

任何一方的本阵或者主将被击破的话，整个战斗就此结束。要塞被击破的话，击破一方的士气会大幅上升，反之被击破一方的士气则会有所下降，所以野战的根本在于想办法击破敌方要塞，具体研究请看中级与高级篇。攻城战就比较复杂，由于每个领地地形不同，玩家还需仔细观察后制定战略方针。战斗的操作也比较烦琐，下面介绍一下。

方向键↑	选取我方一个部队
方向键↓	取消我方所选的一个部队
L1	选取我方全部部队
方向键↑+R1	选取多个部队
选取部队后R1+L1	把所选取的部队编成一组
L2和R2	检索我方和敌方部队
连按L3	开启小地图
R3	显示部队士兵数
方块键	施放武将特技，再用左遥杆选取
三角键	让选取的部队移动到某地或攻击某敌人
START键	暂停战斗，但却可以操作队伍的行进方向和使用武将特技等。

多次提到武将特技，那武将有多少特技呢？研究发现，一共有以下几个：

名称	效果
枪衾1～3	长枪部队士气高时发动可以提高攻击力
突击1～3	骑马部队士气高时发动可以提高攻击力
齐射1～3	弓，铁炮，雨铁炮部队士气高时发动提高攻击力
军神	攻击力比往常更高，并削减对方的士气，超强特技
铁壁	一定几率敌方攻击无效
神速	部队行军速度上升
破坏	拆毁设施时攻击力上升
鼓舞	回复部队低迷的士气
收拾	回复部队异常状态
混乱	使敌方部队混乱
挑发	让敌方部队狂暴，自动从防御建筑中冲出来

武将特技的搭配在战斗中是很有讲究的，请看战争篇研究。入门篇就到此结束了，下面进入正式研究篇吧！

创造之神开发篇

领地的开发关系到大名的生存和兴旺。领地设施不仅有专门的开发价格，还各自拥有相性，比如玩家把提高日本文化的寺町和提高南蛮文化的南蛮町相邻而建的话，那两个对立的设施将会"发育"不良，最后导致两个设施开发度相当低。而且每个设施还有其地形相性，要是不注意随意取地开发设施，那后果将是领地的发展受到制约，因为开发是有极限的，最高到30个。因此，我特地列张表，让大家清晰地知道设施与设施、设施与地形之间的相性，至于开发所需的大名规模我在入门篇中就讲过了，此表不涉及了。

名称	费用&条件	效果	相性好设施	相性恶设施	相性好地形	相性恶地形
农村	1000	农业↑↑	忍之里牧场本愿寺	无	河川/湖森林	海街道
商人町	1000	商业↑↑	贸易町宿场町锻冶村大社	无	街道森林	
武家町	2000	士兵数↑↑治安↑	锻冶村八幡宫	无		
寺町	2000	日本文化↑↑	公家町大社本愿寺	南蛮町贸易町	森林	街道
南蛮町	2000	南蛮文化↑↑	贸易町	寺町公家町大社本愿寺	街道	无
贸易町	4000领地特产为"港"	商业↑↑南蛮文化↑	南蛮町		海街道	森林
公家町	4000	商业↑日本文化↑	寺町大社本愿寺	南蛮町贸易町武家町宿场町锻冶村八幡宫	街道	森林
宿场町	3000特产为"源泉"更佳	商业↑↑士兵数↑	商人町锻冶村贸易町	寺町公家町大社本愿寺	河川/湖/海街道	森林
忍之里	3000	农业↑计略成功率↑	农村牧场本愿寺	商人町宿场町锻冶村贸易町大社	河川/湖森林	海/街道
锻冶村	3000	商业↑铁炮数↑	商人町贸易町武家町宿场町八幡宫大社	无	森林/街道	无
牧场	3000	农业↑军马数↑	农村本愿寺忍之里	无	河川/湖平地	海

名称	费用&条件	效果	相性好设施	相性恶设施	相性好地形	相性恶地形
大社	5000	商业↑日本文化↑	商人町锻冶村公家町寺町	南蛮町贸易町宿场町	森林/平地	街道
本愿寺	5000	商业↑日本文化↑	农村寺町公家町寺町			海/街道
八幡宫	5000	士兵数↑治安↑	武家町宿场町	南蛮町贸易町		街道

其实要开发一个领地前，大家先要有个大致的规划。在建造设施同时，必须注意上表中的相性，还有建造时的立地提示，尽可能让政治能力高的武将去开发设施，这样不仅开发周期短，设施的高等级建筑出现率也增高。每个设施最多能开发16个空间，当然根据玩家建造的位置会有所改变，如果相性太差，最低的设施空间只有5。如果开发不满意，玩家可以更地重新建造，不过更地频繁会导致民忠下降，请注意。下面就开始研究开发中的捷径。

捷径一：择地开发

设施之间的相性是很重要的，我先抛砖引玉，说几个比较好的搭配方法。在一般城市中，大家可以把商人町和锻冶村邻接而建。锻冶村又和武家町相投，如此就能把商人町，锻冶村，武家町规划在一起。而且最好把商人町和锻冶村以对角线形式邻接而建，比如：

商	锻	商	锻
锻	商	锻	商

这样一来，此领地的金钱和铁炮供应完全有保障了。也可以把锻冶村换成农村，然后把四个锻冶村建在一起。

商	农	商	农
农	商	农	商

锻	锻
锻	锻

此外，在特产为"源泉"的领地中，玩家可以多建造宿场町代替商人町，而在其他领地中就不要建造宿场町了，因为投资回报并不高。在特产为"港"的领地中，玩家尽可能把贸易町和南蛮町邻接而建，但注意南蛮町个数以2个左右为宜。

捷径二：择时开发

时间上的把握对开发设施也很重要。这关系到几个高等级建筑的随机出现率。以下几个是投资时随机出现的：

商人町的黄金茶室	商业值+3000
宿场町的汤治场	商业值+3600
寺町的大佛殿	日本文化+100
南蛮町的大圣堂	南蛮文化+100
贸易町的交易所	南蛮文化+100

这些建筑对于领地的发展有着举足轻重的地位，经研究发现，在注意相性的同时，可用以下方法提高他们的出现率。

■**黄金茶室：**

1. 商人町还有4个以上的空间可以投资。
2. 南蛮文化或者日本文化的数值在300以上。
3. 日本文化和南蛮文化之间有差额。比如南蛮文化300，日本文化100，反之亦然。

■**大佛殿：**

1. 日本文化300以上，并且高于南蛮文化。
2. 寺町还有4个以上的空间可以投资。

■**大圣堂，交易所：**

1. 要求政治力在75左右或更高的武将负责开发南蛮町和贸易町。
2. 南蛮町和贸易町还有4个以上的空间可以投资。

■**汤治场：**

1. 在特产为"汤"的领地用政治力高的武将开发宿场町。

据此，我们可以得出一个开发的路线。一开始最好开发商人町，当还剩4个以上的空间时停止投资，开发寺町把日本文化提升到300，因为日本文化高的话，武将忠心度也会提高。同时开发南蛮町，把南蛮文化提升到100左右。随后继续开发商人町，就能出现黄金茶室。如果是港口城市则反过来先提升南蛮文化到300，日本文化到100，提高南蛮文化可以降低玩家在商人处所购铁炮和大筒的价格。

开发篇最后来谈谈本处地的建造建议。本处地中最好把日本文化和南蛮文化都提升到满值999。而商业值到40000，农业值到30000就足够了。建造2个忍之里，防止本处地中计。武家町要多建几个，士兵数以15000为好，因为本处地可以直接攻占任何领地。

破坏之魔战争篇

战争在天下创世中不算很难，有几个窍门和大家分享一下。

■战前准备

战前用计略先获得所要攻占的敌方领地情报，有条件还能用内应。随后根据地方领地情报指定作战部队，作战部队最好近身和远程搭配为主。特技上也需要搭配。比如铁炮和良马部队最好拥有铁壁这个特技，而整个部队中至少要有一人会收拾和鼓舞，如有混乱和挑发那就更好了。特技可以用家宝追加，大家可以去商人那里买些家宝补充部队实力。

■战争法则

准备好后就要开战了，如果整个部队实力超群，敌方领地的了望塔就会自动被破坏，如此就能直接进入攻城战而不需要野战了。可这种机会并不是时常有的，我们还是先把野战中的诀窍说一下。首先，大家派一支或两支具有神速和铁壁特技的良马部队安置在敌方A要塞前，注意别太近，不能被发现。然后把大部队安置在离A要塞最远的敌方B要塞前，也别被电脑发现。拥有收拾特技的武将最好进入本阵别出来，应对我方中敌方计策后及时回复。随后，让良马部队攻击A要塞，玩家会发现，所有敌人会一起冲到A要塞，良马部队用其机动力与敌人周旋，而安置在远处B要塞的大部队先别急着攻击，等到驻守B要塞的敌方部队都冲到A要塞去了，大部队就一拥而上，攻占敌方空守的要塞，这时就算敌人回防也已经晚了。敌方要塞一被攻占，我方就会士气大增，处于强攻状态，这时不仅可以使用武将特技，部队的攻击力也大大提高。而敌方的士气却大大下降，还处于前后夹击状态，呵呵，此战必胜也。

攻城战中，大家可以先不管敌人，只管拆毁敌方领地中的设施，可以获得家宝和金钱等物品。等到拆得差不多了，就能把大部队拉到城门前不会被敌人发现的位置，有收拾特技的武将还是要放在本阵中。随后派遣一支有神速和铁壁特技的良马部队上前故意被敌人发现，这时敌人就会从城门里冲出来，而我方大部队也马上冲上去和敌方厮杀，注意部队士兵数少了以后马上去本阵补给。拆除敌方一个矢仓后，我方士气就会大幅上升，然后强攻，特技，灭敌。总的来说多战斗几次，熟悉了以后难度就不大了。

■战后处理

捕获的武将可以录用，处断和释放。先录用，如果不行就释放，千万别杀哦。被释放的武将以后还会作为浪人，这样玩家还能登用他们呢。

■守备相关

守备领地的武将要有一人智略较高，并有混乱特技，领地中的部队都配铁炮，只要领地开发度高，防御性强，守备武将先混乱敌人，然后铁炮射击，百试不爽。

■最强部队

最强部队我认为是八支2000士兵数的铁炮部队，基本上无坚不摧，当然碰到上杉谦信带兵的骑兵部队除外。虽然大筒和国崩部队威力惊人，但攻击速度没铁炮部队快，因此威力总体来说没铁炮部队大。在攻城战时铁炮部队更体现出优势，所以领地内的锻冶村大家一定要多建。

心得篇

■赚钱法：

先让命令回数多的武将当城主。命令回数的换算公式为：政治力+统帅力=命令回数值。当命令回数值为不满55，武将的命令回数为1，55以上到110以下为2，110以上到165以下为3，165以上到220以下为4，220以上为5。此法需要命令回数在3次以上政治能力较高的城主实行起来比较好，而且实行前民忠起码80以上。先征收，然后施舍两次。征收一般可以获得1000以上的金钱和兵粮，而施舍一次只需500兵粮，两次也只有1000兵粮，怎么算都划算。要是让命令回数为5的武将实行，那效果就很显著了。超级难度游戏时首选秘籍。

■骗取功勋法：

当玩家成为关白后，去朝廷交涉朝敌就能免费了。这时那些统帅力极低，教养和智略很高的武将就有用武之地了。让他们去朝廷交涉朝敌，教养越高，交涉次数也就越多，因为玩家的大名已经是关白，朝敌指正很容易成功。每成功一次功勋加10，而且可以重复交涉，如果去交涉的武将有5次机会，那就能一次获得50功勋，很可观啊。

■注意忠诚度：

有些武将的忠诚度由于相性的关系会不断下降，无法避免。请玩家在两到三个时节后注意各武将的忠心度，及时褒美。

■同盟很重要：

游戏中，可以说不同盟就无法游戏。玩家一定要想法与周边大名同盟，然后共斗，这样大大减少初期游戏的难度，也能保一方平安。

■通关特典：

一次通关后会追加几个新剧本。

另类研究与恶搞之章

游戏要玩透，才算玩游戏！本人玩了此作品后也深入地研究了一番，现在得出一些结果，与大家一齐分享。

——谈优缺点

天下创世最大的优点就是将内政细化并加大了内政的分量，还用3D表现领地的开发设施，这是个大突破。众所周知，以前许多玩家都感叹信长与其他历史SLG比起来太过轻视内政了。如今此感叹可以打上休止符了。这种内政系统让我回忆起SS和PS上的《水浒传》，两者相似处很多啊，温故知新。几个细微处的刻画也突显游戏制作水准。随着时节的变化领地的风景也会变化。在战斗时如果下雨的话，原本设施上的火就会被扑灭，当所选大名的大名规模提升后，内政时的背景音乐就会随之改变。这几个方面都体现了游戏的真实性，细腻度不言而喻。

世界上没完美的东西，游戏也一样。天下创世缺点虽然不算致命，但也有。取消了选择城主进行游戏，强迫玩家只能选择大名游戏，这种扼杀自由度和个性的做法与目前三国系列相对来说有点格格不入。缺少时下流行的武将培养，训练系统，希望在下回作品中能够改善。

——武将比较

神无月有个爱好就是拿游戏做比较，这次把苍天录和天下创世一比，发现武将人数骤减，才1000个左右，苍天录有1500个左右的武将哦。这个就有点郁闷了，好好地怎么就少了500人啊。现在经过缜密研究，其主要原因已经大致发现。其实武将人数的减少，归根到底就是天下创世的领地数减少了。如下表的两个作品领地数比较：

作品/地区	东北	关东	中部	北陆	近畿	中国	四国	九州	合计
苍天录	22	20	18	15	20	24	10	23	152
天下创世	14	14	13	11	13	13	6	16	100

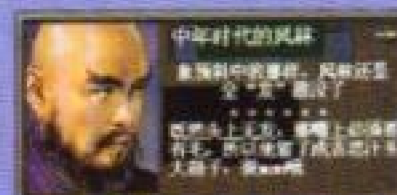
看到吧，天下创世整个领地数比苍天录少50，也就是100：150。按照这个比例，武将数当然也减少，苍天录是1500名，那么天下创世就是X：1500=100：150，最后得出X=1000名。这应该就是武将人数减少的原委了。

——恶搞无限

作为正统的历史SLG，总带点严肃性，让人玩时无意之中会有种庄严感。这次，我们要颠覆庄严，雅俗共赏。正所谓恶搞无极限，更有新惊喜啊。此次恶搞对象是"大众亲人"风林兄，理由是他太出位，且很出名，符合恶搞需要，读者口味。神无月特选三张很适合他的武将头像，借此恶搞他一下。



↑恶搞图片之青年时代的风林



↑恶搞图片之中年时代的风林



↑恶搞图片之老年时代的风林

信长野望—天下创世研究完毕，望此篇文章能对各位信长迷有所帮助，神无月要去写下期的《人间五十年》了，就此88！(风林兄被我恶搞了，兴奋ing……)最后送上织田信长名诗《人间五十年》一首中日对照版"：

"人间五十年、下天のうちをくらぶれば 梦幻の
ごとくなり。
ひとたび生をうけ、灭せぬもののあるべきや。"

"人间五十年，去事恍如梦幻，
天下之内，岂有长生不灭者！"（全文终了）

HOW TO WIN 游戏研究所 NOBUNAGA NO YABOU PS2

SSX3

在您看完基本的操作指南后，您将被获准进入我们为这次比赛专门建造的雪山。

PS2	厂商：EASPORTS		发售日：2004年春
	类型：SPG	价格：——	其他：——



■文/AZ
责编/宇部

操作指南

——滑行时——

左摇杆和十字键……←和→负责左右回转，↑是重心前压稍微提速，↓是急停

右摇杆…………地面滑行时↑和↓是Board press，杠上滑行时是Board Slide，可转圈转换动作

×……………………………跳跃

□……………………………使用BOOST

任意LR键……………………左右挥拳

L1+R1………………防御对手的拳头

R3……………………Press动作中跳起

——空中——

左摇杆………………调整空中的姿势

十字键……………………转体和空翻

□……………与LR键配合做Uber动作

○……………杠上倒立支撑，点按是Handspring，长按是Handplant，长按时可用左摇杆调整平衡

任意LR键…………………………抓板

——其他——

□……摔倒时连点，可恢复到正常姿势

选择键………………可使人物迅速回到赛道中稍靠前的位置，在摔倒后和走错路时立刻使用作用大

暂停键…………………进入游戏菜单

尽管您可能已经知道，我在这里仍然重复一下比赛规则。

Conquer the Mountain是这次锦标赛的主要模式。当您进入雪山后，您的一切动作都在我们的监控中，我们会根据您的每个动作难度给予一定数量的金钱。当您到达某个赛道起点时，我们会立刻组织进行单项比赛，当然您也可以使用我们为您配发的移动通讯设备随时呼叫飞机或缆车运送您到指定的比赛地点。下面马上讲解具体的单项比赛规则。

正式的单项比赛分为两类：Race和Freestyle。Race就是比速度，会有5名其他选手与您竞争，前两次是属于热身性质的预选赛，您必须两次都进入前三名才有资格参加最后的决赛；Freestyle则是比动作分数的个人秀，同样需要两次预选，不同的是只要两次分数之和进入了前三名即可获得决赛资格，另外如果您在第一次热身时获得第一，就可以跳过第二次预选直接进入决赛。每个单项比赛我们会根据您的成绩给予金钱和物品的奖赏，如果您重复参与同一项目，我们为此项目提供的奖金将会递减。

您可以在分布于各个山峰的驿站(LODGE)中使用这些钱。在驿站内我们提供的收费服务有：出售滑雪装备(Buy Gear)，健身房(Buy Attributes)，纪念品（Rider Details-->Rewards）以及动作教练（Rider Details-->Ubertrick Setup）。

在健身房内，您可以提升各种属性

●属性指南

1、 ACCELERATION——加速。决定到达最高速度的用时。
2、 EDGING——回转。决定左右回转的幅度。
3、 SPEED——速度。所有人物的最高速度是75MPH（英里/时）/120KMH(公里/时）。
4、 SPIN——旋转。决定空中的转体和空翻速度。
5、 STABILITY——稳定。决定腾空后落地和大幅度回旋时的稳定能力。
6、 TOUGHNESS——体格。决定撞到障碍物和被人攻击时的稳定能力。
7、 TRICKS——花式。决定屏幕右边的加速槽蓄满速度。

动作教练则会传授您各种高难的Superuber动作

●动作指南

L1——Method	R1+R2——Tailgrab	L1+L2+R1——Stalemaskey
L2——Mute	L1+R1——Melancholy	L1+L2+R2——Seatbelt
R1——Stalefish	L2+R2——Swiss Cheese	L1+R1+R2——Chicken Salad
R2——Indy	L1+R2——Stiffy	L2+R1+R2——Spaghetti
L1+L2——Nosegrab	R1+L2——Lein	L1+L2+R1+R2——Shifty

当BOOST槽达到条件时，先按组合键，然后按下□键就做出Uber或Superuber动作。同样条件下，在杠上滑行时按下LR4键中的任何一个可做出杠上Uber动作，任何动作在一次比赛中重复做出，它的分值将会减少。

接下来透露一些会对您比赛成绩起决定作用的技巧，如能熟练运用这些技巧您已成功一半。

●BOOST槽

屏幕右边螺旋状的就是BOOST槽，需要做花式动作来蓄积能量，当您在雪地或者在杠上滑行的时候按□键可消耗能量来加速。蓄力等级分四层，加速效果也随等级增加。除第四层外，摔倒未及时恢复的话蓄力槽会降到第一层。

●BOOST指南



第一层：蓄满到第二层（如果之前到达第三层，因为摔倒降到第一层的话，则蓄满直接到第三层）。

第二层：此时蓄力槽闪黄光，可以做Uber动作。每做一个Uber动作，蓄力槽上方的“UBER”字母就发光一个，蓄满四个字母到第三层。

第三层：此时蓄力槽闪橙光，可以做Superuber动作。每做一个Superuber动作，蓄力槽上方的“SUPER”字母发光一个，蓄满五个字母到第四层。

第四层：到达这一层后，可以做Superuber动作，可以无限加速，摔倒后蓄力槽不会减少，大约一分钟后自动回到第三层。

●COMBO系统

在做完一个动作之后，屏幕上方出现一个圆形计时器，人物落地就会开始计时，在时限之前做另一个动作就形成COMBO。此时圆形旁边出现“1x”，这说明完成了一个COMBO（空中简单的做多个抓板并不算COMBO）。接着在时限内完成动作，就会出现2x、3x、4x等等字样。跟在COMBO数后面显示的是完成COMBO所获得的额外加分，这个分数会不停的累积直到COMBO断开才会加入总分。如果中途摔倒，那么这些分数作废。在10x以前，获得的额外加分是动作得分的0.5倍，10x以后就是2倍了，所以保持并不停增加COMBO是获得高分的关键。

●各种图标

在赛道中，我们设置了各式各样的提供特殊功能的图标，只要您经过这些图标附近就会自动获得，它们对您提高比赛成绩至关重要。这些图标的出现位置是固定的，即使您不是在比赛中它们仍然存在。

Race赛道中出现的图标	Trick Boost	在下一次腾空后转体和空翻以及所有花式动作速度加快。
	Speed Boost	一定时间内滑行速度达到最大值。
Freestyle赛道中出现的图标收集用	Yellow Point Bonus	+2,000分。
	Blue Point Bonus	+3,000分。
	Platinum Point Bonus	+5,000分。
	Black Point Bonus	+10,000分。
	Yellow Trick Multipliers	本次动作分数x2。
	Blue Trick Multipliers	本次动作分数x3。
	Platinum Trick Multipliers	本次动作分数x5。
	Black Trick Multipliers	本次动作分数x10。
	Collectible	Peak1——+$500 Peak2——+$1000 Peak3——+$2000

●特殊加分

如果您在一些空中进行空翻和转体的过程中有几种特殊的动作出现，评委们将给予加分，并且会在屏幕上方予以提示。

●特殊加分指南



STALLS——空翻或转体的过程中按下反方向键，比如本来按住右上改成左下。

LATE FLIP/SPINS——空翻转体同时进行的过程中改成只转体或空翻，比如右上改成右或上。

OFF-AXIS——转体的过程中改成反方向转体加空翻，比如右改成左上或左下。

INVERTED——人物在空中头朝下时做特定的转体动作。（具体触发不明，经常莫名其妙的出来）

另外，抓板、Handplant等等各种动作长时间保持也会有相应的加分。

以下内容是本次大赛设置的一些极具挑战的内容，不容错过。

●白金奖牌

大部分单项比赛项目的最高奖项并不是金牌这么简单。金牌只能说明您比其他参赛选手强，而如果您想要超越自我，请试着挑战我们为单项比赛设定的最高荣誉——白金奖牌。

●白金成绩指南	Happiness Jam——400,000	Ruthless Jam——500,000
Peak1	Peak2	Peak3
Race	Race	Race
Snow Jam——2:30	Ruthless Ridge——3:15	Gravitude——2:40
Metro-City——2:30	Intimidator——2:45	The Throne——2:35
Happiness——2:45	Ruthless——2:40	Freestyle
Freestyle	Freestyle	Kick Doubt——1,200,000
R&B——1,000,000	Style Mile——1,000,000	Much-2-Much——200,000
Crow's Nest——200,000	Launch Time——200,000	Perpendiculous——900,000
The Junction——700,000	Schizophrenia——800,000	Throne Jam——600,000

●怪兽动作

怪兽！不是说您要装成哥斯拉来做动作，而是如果您能完美做出我们规定的一些高难动作，您将得到极高的分数，同时BOOST槽将全部填满。至于这些规定动作是什么，只要您在比赛过程中做出一些精彩动作，我们将一一告知。这个精彩动作的列表在驿站的Rider Details-->Career Highlights中可以查看。如果您是种子选手想跳过这一步骤，请查看我们发给您的怪兽动作指南小册子。

怪兽动作指南		
动作名称	规定组合动作	得分
Da Housecat	FS 540 G-Money	10,000
Thrice	FS Rodeo 720 Smithereen	10,000
Swollen Members	BS 720 Torpedo	10,000
Yellowcard	BS 900 Mattrickulater	10,000
Alpine Star	FS Double Backflip 540 Karolicker	20,000
MxPx	Backflip Nosegrab to Judo	10,000
Aphrodite	Triple Backflip Superman	10,000
Ultimate dnL Boost	FS Rodeo 720 dnL Boost	20,000
Deepsky	FS 900 Indian to Late Method	10,000
Fischerspooner	BS Backflip 360 Kort Martial to Late Stalefish	20,000
Basement Jaxx	BS Misty 900 Hand in Hand	20,000
N.E.R.D. Fly or Die	FS Misty 720 Svelton to Late Nosegrab	30,000
Finger 11	BS Backflip 360 Slinger	20,000
Autopilot Off	Double Backflip Vacation to Late NIFTY Shifty	20,000
The Automator	BS 360 NIFTY Shifty to Late Footloose	20,000
Black Eyed Peas	BS 900 Jib-O	10,000
Placebo	BS 540 Indy to Late Trickitello	20,000
Overseer	Triple Backflip Nosegrab to Late Lukeloo	30,000
Chemical Brothers	Double Backflip Bar Hop to Late Mute	20,000
Ultimate dnL Flipit	FS Double Frontflip 360 dnL Flipit to Late Indy	20,000
X-Ecutioners	FS Triple Backflip 180 SSXorcist	30,000
Audio Bully	FS 1080 Morgan Grinder	10,000
Stoneage	BS Double Back Flip 180 Medonna	20,000
Juana's Addiction	BS 720 Indy to Late Katana	20,000

●BIG Challenges

我们在山上各处设置了一些绿色的光柱，当您没有参加任何比赛时就会出现。碰到它们就可以触发BIG Challenges。BIG Challenges包括各种各样的任务，有些任务还有级数之分，在完成一次之后光柱会变换颜色。颜色和级数对应关系是绿色—LV1、蓝色—LV2、红色—LV3、白色—完成。完成BIG Challenges我们同样会有金钱奖励，位于Peak1的奖励$2000、Peak2的$4000、Peak3的$6000。

编号	名称	任务要求	时限	注意事项
1	Pop the Kitty	撞破1个动物形状的气球	—	
2	Pop the Kitty 2	撞破8个气球同时得到50,000分	—	
3	Pop the Kitty 3	撞破7个气球同时做三个指定动作	—	动作是前空翻、360度转体和后空翻两周
4	Reach For The Sky I	最后一跳腾空20米以上	—	
5	Reach For The Sky II	最后一跳腾空26米以上	—	
6	Reach For The Sky III	最后一跳腾空32米以上	—	
7	Stay Grounded	腾空时间始终少于1秒达到Happiness终点，不能摔倒	—	尽量选择平缓的路线
8	Danger	穿越山洞，同时躲避回旋掉落的木架	20秒	
9	Dizzy Spells	空中转体指定的圈数	60秒	注意观察，圈数够了就要停止
10	Go Spelunking	得到8个箭头图标	—	图标在各个山洞内，分布很广，需仔细寻找
11	Jump	连续跳过5个圈	35秒	
12	Thread the Needles	从指定地点起跳穿过2个圈	—	
13	Indy Whip	从12号任务的第一个指定地点起跳做Indy360	—	按住R2键做Indy动作，然后转体360度
14	Apply Pressure	在左边隐藏赛道内的1块长木上做Nose Slide	—	先在木头上Grind(杠上滑行)然后按右摇杆上
15	Point Challenge	终点前得75,000分	—	
16	Point Challenge	终点前得150,000分	—	
17	Point Challenge	终点前得200,000分	—	
18	Camel Backs	利用接下来的4个雪坡跳起做穿越动作	—	做跳跃三倍跳跃，穿越抓板是按一个L或R键
19	Loop The Tunnel	在前方山洞内做螺旋前行		找准角度，速度要快
20	What Signs	Grind指定广告牌	—	在隧道开始，一路Grind到跳上广告牌
21	Speed Demon	穿过11道门	60秒	最后一道门其实就是紧挨着第11门的那门
22	Play Safe	不摔倒滑完R&B全程	—	安全第一
23	Play Safe	不摔倒得150,000分	—	
24	Play Safe	不摔倒得200,000分	—	
25	Seek and Slide	找8个物体Grind	60秒	可反复Grind同一物体
26	Seek and Slide more	找12个物体Grind	90秒	
27	Seek and Tail Slide	找12个物体Grind并做Tail Slide	90秒	Tail Slide是在Grind时右摇杆下
28	Time Challenge I	滑完R&B全程	2'15秒	
29	Tight Rope Artist	做指定动作	2分钟	
30	Warm-up Gates	穿过36道门	—	其中有几道门需要跳起才能穿越
31	Beat the clock	穿过36道门	变化	开始只有30秒时间，穿越1道门+5秒
32	Time Trial	穿过36道门	2'45秒	
33	Point Challenge	终点前得75,000分	—	
34	Point Challenge	终点前得150,000分	—	
35	Point Challenge	终点前得250,000分	—	
36	Grinding Tin	连续Grind前方天桥顶上的4根橙色圆杆	—	用天桥护栏Handspring可上顶端圆杆
37	Flip Flop Fun	做一个后空翻两周，紧接着再做一个前空翻	—	
38	Brash Bash I	撞碎4块蓝色玻璃	45秒	
39	Brash Bash II	撞碎7块黄色玻璃	2分钟	
40	Brash Bash III	撞碎9块红色玻璃	2分钟	
41	Gate Masters I	穿过36道门	—	
42	Gate Masters II	穿过36道门	2'30秒	
43	Gate Masters III	穿过36道门	2'20秒	
44	Point Challenge	终点前得275,000分	—	
45	Cherry Picker	得到15个箭头图标	1'30秒	注意起跳的高度，比较难掌握
46	Over The Top	飞上右上深处的岩石，落下后再腾空转体180度	—	最好把速度和力道升满再试
47	Big Tricks warm-up	做Tailgrab转体360度	—	Tailgrab动作指令是R1+R2
48	Big Tricks Qualifier	做后空翻三周，然后前空翻两周	—	两个动作分开做
49	Big Tricks Final	做后空翻、后空翻两周、后空翻三周	—	按顺序分开做
50	The Hoopsta 1	穿过2个设置在半管边的半圆圈	—	需要按顺序穿越
51	The Hoopsta 2	穿过4个圆圈	—	同上
52	The Hoopsta 3	穿过8个圆圈	—	同上
53	Just Gates	穿过15道门		
54	Race Gates	穿过17道门	80秒	
55	Tricky Gates	穿过32道门并得到100,000分	—	
56	Point Challenge	终点前得300,000分	—	
57	Missing Masonry	Grind前方断裂左面的4段扶手	—	
58	Rail Wizardry I	Grind前面3段绿色栏杆，不能落地或摔倒	—	
59	Rail Wizardry II	利用第3段栏杆的突起做360转体然后落在栏杆上	—	别跳得太高,太远不能回到栏杆上
60	Rail Wizardry III	同58，利用突起做后空翻两周然后落在栏杆上	—	
61	Target Practice	撞到8个移动的靶子	—	
62	Time Challenge 2	滑完STYLE MILE全程	2分钟	
63	Shoot the hoops	后空翻穿过4道圈	—	其实可以先穿圈，再后空翻
64	Grind 14 logs	Grind任意14段长木	60秒	在一段木头上可重复起跳Grind几次
65	Stay Grounded 2	腾空时间始终少于1秒的情况下达到山脚，不能摔倒	—	
66	Yard Sale	收集3件滑雪装备	—	
67	Ridge Runner	Grind下山脚不落地	—	首先右边雪堆上长有一棵树，是Grind的起点
68	Giant Slalom Qualifier	穿过44道门	—	
69	Giant Slalom Qualifier	穿过44道门	3'30秒	
70	Giant Slalom Qualifier	穿过44道门	3分钟	
71	Point Challenge	终点前得350,000分	—	
72	Grinder	Grind250米	90秒	
73	Pepper Grinder	Grind400米	90秒	
74	Meat Grinder	Grind600米	90秒	
75	Play It Safe 3	不允许摔倒得300,000分	—	
76	Time Challenge 3	滑完KICK DOUBT全程	2分钟	
77	Combat Training	撞到9个标识物	—	速度要慢，左右旋转幅度要大
78	Combat Level 2	撞到10个标识物	—	
79	Combat	撞到14个标识物	—	
80	New Line Collectibles	得到8个箭头图标	—	
81	Play It Safe 2	不允许摔倒得250,000分	—	
82	No Wings Needed	腾空时间总和达到23秒	—	速度是关键
83	Popping Daddy I	撞破3个气球	—	
84	Hit the Landing Targets	落到3个空中的指定地点	—	
85	Human Dart Board	穿过3道空中的门	—	门是活动的，注意打开的时间
86	Trick Sergeant I	做指定动作	60秒	
87	Trick Sergeant II	做指定动作	60秒	
88	Trick Sergeant III	做指定动作	60秒	

人间五十年

□文——魔人·神无月

本次是古事记篇有关三贵子和三神器的最后一次介绍，故事主要围绕被赶出高天原的须佐之男而展开。最后的三神器草雉剑也将在今回浮出水面，故事绝对精彩，敬请欣赏哦！

第四回古事记下篇！须佐之男八岐大蛇！

●五谷起源

天照回归，光明重现，整个高天原世界又重新恢复了往日的光景。折腾一番后的众神们欢欣之余顿觉饥饿，便请食物之神（可不是食神喔^^）大宜都姬又称大宜都比卖（保食神）为他们准备丰盛的宴席。大宜都姬先从自己臀部的某个部位“取”出五色米作主食米饭之用。再从同一个部位“拿”出山芋放入口中咀嚼，用嘴里流出的唾液做成汤。最后从鼻子中“抠”出栗子等食物加以烹饪。不愧为神灵，做菜方式相当与众不同啊，但做出来的东西似乎有点……的确，须佐之男和我们也有同样想法，他路过大宜都姬伙房时见此状大为恼火，误会她故意用污秽肮脏的原料制作宴席，一气之下又显野蛮单纯的本性，挥剑斩杀了无辜的大宜都姬。这时大宜都姬的尸体开始发生变化，渐渐地从她头中诞生了蚕，从她眼中诞生了稻，从她耳中诞生了粟，从她鼻中诞生了红豆，从她下体中诞生了麦，从她臀部中诞生了大豆。此后，造化三神之一的神产巢日神取走她的尸体，做成种子以广播天下。这也就是传说中日本五谷及养蚕的起源了。


大宜都姬化身五谷图


摄像口中的日本炸山芋

●八岐大蛇

逐出高天原的须佐之男被下放到下界土地，他来到出云国肥河上游一个叫乌发的地方。那里有条宽广的大河，须佐之男看见有筷子浮在河面上，便想：“河边一定有人住吧！”于是沿着大河去找人家了。果然不出所料，在不远处须佐之男就看到了一对老夫妇和一位美貌的少女。可是他们三人却低头失声痛哭，看似非常伤心。须佐之男见此状上前问道：“尔等何人？”其中老头眼泪汪汪地答道：“老朽是大山津见神之子国津神，名叫足名椎。这是贱内，手名椎和小女稻田姬。”须佐之男再问：“你们为何在此痛哭？”老翁摇摇头，无奈地回答说：“老朽原有女八人，然高志国（日本北陆地区）的大蛇每年来此袭击我们，一年吞食我一女，眼看大蛇今年来犯日期已近，而我又无法想出对策，看来我最后一女也难保啊！如此能叫人不伤心欲绝吗！”须佐之男听后似乎对大蛇有点兴趣，便追问道：“大蛇为何物？形如何？”老翁回忆三答：“大蛇双目赤红有如酸酱，身长有八头八尾，还有众多树木藤蔓并生。其长度足有八峡谷之巨，腹部常血烂。”须佐之男听后突然问：“你能把女儿嫁给我吗？”老翁诧异，不解地反问道：“阁下从何而来？”须佐之男答道：“我乃天照大御神之胞弟，刚从高天原下界而来。”老翁一听，原来眼前的男子就是三贵子之一的须佐之男，马上答应说：“刚才有眼不识贵神，还望赎罪。贵神要娶我小女，老朽诚惶诚恐，岂有不答应之理！”于是，须佐之男把稻田姬装扮成小女孩的模样藏了起来，还命令足名椎夫妇说：“你们速速去酿造八盐折槽（一种超级烈酒），并建造一垣，垣上立八门，门门连接，然后在门上悬挂八个酒槽，酒槽里要注满八盐折酒等待大蛇来犯。”


酸浆原料，颜色确实血红的。


大蛇图腾


民间艺术—退治大蛇之舞

足名椎遵照须佐之男所说把所有准备工作都预备完后，须佐之男便隐藏在一边等待大蛇的来临。不一会儿空中黑云涌动，电闪雷鸣，大蛇如老夫妇所言出现了。一时大地震动，到处可以听到树木被大蛇压断后发出的“咔嚓”声，四方众山也相继坍塌。大蛇晃着它八个巨大的头朝足名椎处蠕动而来。就算是勇猛的须佐之男见到眼露凶光，口吐凶气的大蛇也差点休克，足见证明大蛇的可怕程度了。大蛇来到足名椎夫妇建造的酒垣，见酒槽内满是好酒便痛饮了起来。八盐折酒非常烈，没过多久大蛇就喝得眼睛充血，不省人世了。此刻须佐之男见时机已到，马上冲出隐藏地点，迅速地用手上的十拳剑取下大蛇八只首级，被斩死后的大蛇体内喷涌出大量的蛇血，染红了附近所有的河流。随后，须佐之男又砍下了大蛇的八条尾巴，在砍到正中那条尾巴时，手中的十拳剑“碎”地一声，剑刃被硬物所损，须佐之男惊奇，切开蛇尾一看原来是把熠熠生辉的好剑。好剑应该也算宝物吧，为了赎罪须佐之男把此剑上供给了天照，这把剑也就是最后的三神器/草雉剑。须佐之男而后就和稻田姬成婚了，日本神话故事又翻开了崭新的一页，这个要等第六回再和大家介绍了。

小知识窦抄

1.草雉剑原本就叫“天丛云之剑”，那为什么会改叫草雉的呢？典故出自今后要为大家介绍的关于“日本武尊”的故事。据说当时日本武尊在攻略东部国家的时候，被敌人用火计团团围在草原之中，千钧一发之际他挥动手中的天丛云之剑割除了周围撕路的火草，才能顺利逃离敌人的陷阱和包围。基于这个传说天丛云之剑也就被人改叫为“草雉剑”了。因为在日语中“雉ぐ”就是代表割之意，而草雉剑就是由“草をなぐ剑”简化而来的，意为“割草之剑”，很普通的含义。之所以会成为神器，都是由于草雉剑有很高的神灵之力，能保佑出征队伍安全而战，凯歌而归，并不是说他本身的名字有什么特殊含义哦！我知道许多玩家习惯把他叫做“草剃剑”，这把剑可没杀过草鸡啊……呵呵。正宗的汉语读音应该是草ti剑，这个字用标准还打不出来，用全拼的话可以。而“咫”这个字读“zhi”，不读“尺（chi）”，请大家注意汉语读音。“八咫之镜”、“八尺琼勾玉”、“草雉剑”就是日本天皇一族世代相传的三神器，篇幅所限图片就在下回小结时展出。

2.从须佐之男在肥河中看到有筷子这一记载来看，日本在很早就同中国一样筷子的使用已经相当普遍了。这再次证明中日两国一衣带水。

3.《古事记》中的原文：


大宜都姬被杀相关

古事记中记载的三贵子与三神器的起源到今回也就大致向各位玩家介绍完了。

—— 次回预告 ——

在下次第五回的特别版中，无月将帮大家做个小结，从总体上回顾前几次的内容，顺便补充一下众神系谱和其他知识，务求让大家了解更多的日本古代文明，普及日本人文知识、介绍日本悠远历史是本栏目的宗旨！东瀛文明有何难？看我人间来道完！谢谢大家支持本栏目！

■文/魔人·神无月　编排/宇醒

RPG幻想辞典
妖怪列岛之百鬼解读

vol.7 狐狸类（上）——狸

对于“狐狸”这两个字眼，无论作为传统妖怪或是自然界的动物，对于各位来说，恐怕是再熟悉不过的，作为又一大类从我们国家传至日本的妖怪族，本来在中国是被视为妖媚、不祥的一种，在日本却成为拥有高智慧的受人尊敬的族群，甚至还被奉为神明般地崇拜。

在日本妖怪中，把狐狸作为某种妖怪来定义的话，确实是太牵强了，狐狸的称呼是一直以来传下的谬误，狐、狸本是两类不同的妖怪，也许是一些共通的特点，所以才常被人们放在一起谈论，久而久之便在概念上混淆了，而事实上兼有猫、狗、熊等动物特点的狐狸类，也是数量和种类最多的妖族。若对狐、狸两者作一个区分的话，狐作为被敬仰的高级妖怪出现，给人神秘且赋有仙气的感觉，但也因其邪气而略带些不祥之意，危害性较大；对于狸，作为亲近人类的可爱系的小妖怪，拥有比河童还强的亲和力，单从其稍显肥腻的身材和眼睛处的两块黑眼圈便会令人忍俊不禁，对人类几乎没有任何危害，且在许多民间故事中，看似笨笨的狸总是富有幽默、风趣和临机善变的机智，而这与狡猾的狐形成鲜明的对比。

这回我们先讲讲狸类，在其分类数量上，仅从爱媛县松山流传的八百八狸传说中就可见一斑，而且人们谈到狸时，也狸猫来狸猫去地常把狸与猫拉到一堆，狸作为山猫系，确实与猫离不开干系，但同时其也是浣熊的变种，但在多数资料和记载中，都将其默认为了猫类，且狸猫因其善变的特点也被人们亲切地称为“百变狸猫”（大家是否还记得宫崎骏的《平成狸合战》呢），另外在人们的传统意识中，狸也还常被混为貉或穴熊一类的妖怪。

狸（たぬき），位于鸟山石燕《画图百鬼夜行》之前篇阴，常居于山中的一类大山猫，是一种神秘的动物，善于使用类似障眼法一类的法术，可将自己的身体变换为任意形状，与人们爱开玩笑的狸其最闻名的“劣迹”便是将树叶变为铜钱来欺骗大家，显得相当可爱。而关于狸的传说典故中，多数也都与其变身有关，比如关于有名的“文福茶釜”（一种用于煮茶的茶锅）系列故事，虽然版本不同，也来为大家分享一下：⑴传说居住在山中的一家狸，因生活清苦，某天家里终于也没有任何吃的了，父亲狸和母亲狸商量，将自己变为茶壶后让妻子拿到市场去卖掉后换些吃的回来（当然本意是骗钱啦，卖掉后再变回来）。之后妻子按照他的计划成功地卖掉了那个茶壶，买主是寺院的住持，到了晚上父亲狸打算变回狸真身逃回家时，却发现怎么也变不回去了，却变为了半壶半狸，就在这时也被住持发现了，经过对其欺骗行为的一番唐僧式教育后，住持也试着帮他变回真身，但无论怎样也无济于事，最后只有建议他不如就作为茶壶留在寺院中，不仅可以受人膜拜，而且供品还可以拿回去给他的家人们吃，解决妻儿们清贫的生活，久而久之，他自己也渐渐地成为了真正的茶壶一直被供奉在寺院中，后来索性又变为茶锅，而寺院里的僧侣们也常用其来煮茶，故也就成为后来的文福茶釜，其中“文福”为热水在茶壶中煮沸时的声响。⑵另一则故事便是同样化身为茶锅的狸在市场上被买回寺院后，住持让小和尚将其擦洗干净再用于煮茶，当小和尚擦到底部就将要煮茶时，却听到茶锅发出：“哎哟，你就不能轻一点磨吗……”纳闷的小和尚当然不知道这是怎么回事啦，于是接着继续将水倒入并点火开始煮茶，随着温度渐渐上升，又冒出：“哎哟喂，热得我快被烧死了！”的声音，随即便看到茶锅变回为夹着燃着了的尾巴准备逃跑的狸，当然，神圣的寺院岂是小妖们说走就走的地方，早料到是狸化身为茶锅的老住持等候多时了，一阵要挟和唐僧式教育后，那被烧掉尾巴的狸也只得留下来做一辈子文福茶釜了。


↑典型的浣熊类狸，粉可爱的造型。


↑鸟山石燕大师的狸，望月长叹……想变为飞狸不成。

除了茶壶和茶锅，狸还会变为其他的人或妖怪来捣蛋，其实他们的目的也很简单，无非都是想换一些吃的东西，对于这些很可爱的好吃妖怪们，人类也是尽量满足他们的要求。不过关于狸的故事并非只有恶搞，其实还有很多为了人类而报恩的故事，作为最亲近人类的妖怪族，为了帮助对自己有恩的人，其还常常化身为马或女子去市场上变卖来答谢处于困境的恩人。

因为与茶锅多少有些联系，所以现在日本不少的饮食店特别是关于茶道的都会摆着只戴斗笠的狸像，来期求生意或业绩的兴旺，而这里狸的原型也正是松山的八百八狸，是当时的强势狸族。另外在赞岐也即现今川县一带的秃狸也是当时势力非常强大的狸族，他们的老大团三郎狸应该是大家相当熟悉的吧，这个在鬼太郎系列登场的恶搞角色可是非常厉害的，其率领着自己数量众多的手下们称霸于整个四国地方，还驱赶其他狸族和狐类，而宫崎骏大师的《平成狸合战》中关于妖怪大作战的部分基本上都参考了关于四国一带的狸的传说。

■文/nakazawa 编排/宇郎



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

新书大好评热卖

购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》，精品捆在一起，精彩加精彩，白送的午餐，绝对要抓紧机会爆撮一顿！



合金装备三合一

■定价50元　　5月10日起陆续供货

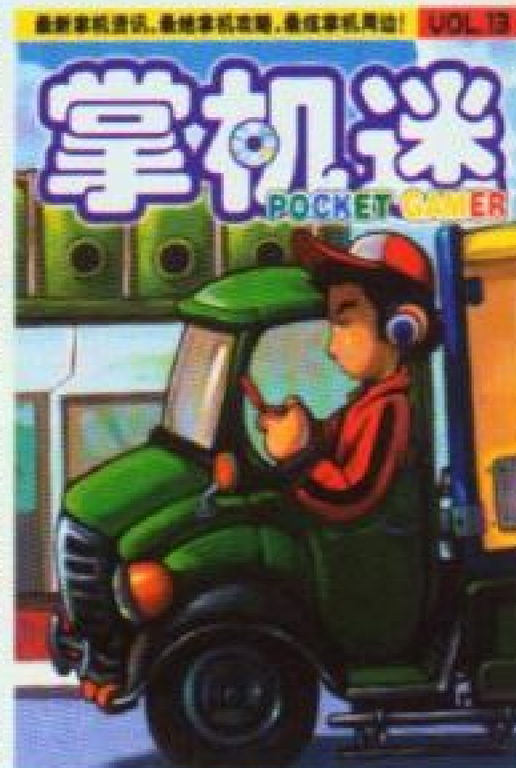
国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表，精装主题曲CD，炼金术师资质认证书，终于可以炫耀——一生。



钢之炼金术师怀表

■定价49.00元（含挂号邮费）　　5月下旬出版

星之卡比，镜之大迷宫，洛克人ZERO 3，火影忍者等十余部攻略，我们的太阳奇宝徽章及超级马里奥贴纸独家赠送，超值人气掌机迷必备。



掌机迷13

■定价10.00元　　5月12日出版

动新（1—6）期内容全收录，10张VCD+CD，全彩合订本，歌词本，特制塑料包装盒，另赠游戏光盘精品《电新》红宝石MTV，收藏欣赏精品



动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元　　5月8日出版

14首经典动画MTV及同名CD大集结，经典得不能再经典，感动的不能再感动，AKIRA承诺：绝不比再版5次的金版MTV差，抓住AKIRA，让他兑现诺言！



动感新势力 银版MTV（第二版）

■定价9.80元（双光盘）　　上市热卖中

火影忍者回顾特辑，经典动画主题歌15首全收录，高达SEED，钢之炼金术师，名侦探柯南，恋恋石田彩等动画大作介绍，附送炼金术师人物不干胶。



动感新势力15

■定价8.80元　　5月8日出版

电子游戏软件

2003年13期（动漫金曲）、14期（街霸音乐）、15期（王国之心）、16期（特制团扇）、17期（足球CD）18期、19期（史克威尔经典音乐）、20期、21期、22期、23期（FF水晶编年史）、24期　　9.80元

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12期　9.80元　（5/6春季合刊全部售完请勿邮购）

掌机迷

第8 、12期（纪念版已售完）　　10.00元

钢之炼金术师怀表（含挂号费）**49.00元**

合金三合一（含挂号费）**50.00元**

动新2003上半年合集（1-6）**48.00元**

动新2003下半年合集（7-11）**48.00元**

动感新势力各期全部售完
自14期起接受邮购

电玩新势力

2004年29、30、31期（DVD+CD）　　9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

动感新势力银版MTV（第二版）**9.80元**

SNK的历史DVD（含挂号费）**25.80元**

标准掌机典藏.2003　　20.00元

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10（已售完）	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞（已售完）
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲（已售完）	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2（已售完）	B06 任天堂交响曲（已售完）
C01 吉卜力动画（已售完）	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲（已售完）	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003上半年合集 VOL.1-6

把落下的功课全补上，一节也不能少 5月10日发卖

动感新势力VOL.1-6全收录
10张光盘(VCD、CD)都是好货色
192面全彩内文合订
中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒



18首经典动画MTV，50部最新动画介绍
6大特辑内容满载

- 超时空要塞
- 机动警察
- 犬夜叉
- 最终兵器彼女
- 宫崎峻作品
- 浪客剑心

电玩新势力红宝石版MTV

赠

绝版绝卖！
续写金版的辉煌



最终幻想X-2/最终幻想X-2特别版/最终幻想IX特别版/龙战士V/混沌军势/第二次超级机器人大战α/超级机器人大战IMPACT/真三国无双3/天诛3/樱大战—热血青春/Z.O.E—ANUBIS/樱大战奇迹之钟/DOA沙滩排球/妖精战士3/铁甲飞龙ORTA/星海传说3—时光尽头



捷报！



动感新势力 VOL.7-11
2003下半年合集
每一段画面，每一行文字都无限精彩！
火爆热卖中

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资、挂号费免取，即日起接受邮购

动漫周边高档精品大突破!!

终于可以炫耀一生!!



动感新势力 特别纪念版 银时计豪华大礼包

炼金术师专用银时计

国家炼金术师特制认证纪念怀表,COSPLAY必备
海外售价折合人民币超过800元

音乐炼成阵(精装主题歌集CD)

钢之炼金术师已发售单曲全集加经典配乐!

炼金术师资质认证书

成为炼金术师的文字证明,炼金术基本规则全收录



近期限量发售
现已接受预订

邮购方法
(参照右图示范)

邮购地址:
北京安外邮局
75信箱 发行部
邮编:100011
联系电话:
010-64472177
邮资全免

中国邮政汇款单
发行部
¥ 4 9 0 0
购:银时计大礼包
北京安外邮局75信箱
100011
××××××
×××
××××××





十四首精选动画MTV完全版收录

ANIME NEW POWER
动感新势力
银版动画MTV

■《动感新势力~银版MTV》■VCD+CD(对应MTV曲目)■附中日文对照歌词■全14曲收录/Get over(「棋魂」片头曲MV)/Hemisphere半球(「翼神传说」片头曲MV)/Key to my heart(「宿命传说2」主题歌MV)/Dearest(「机动战舰抚子」主题歌MV)/Meteor(「高达SEED」插曲PV)/月之蛋(「TRUN A高达」MV)/My will(「犬夜叉」片尾曲MV)/Realize(「高达SEED」片头曲PV)/Sercret of my heart(「名侦探柯南」片尾曲MV)/Wishing for an Eternal Sky(「Sky Gunner」主题歌MV)/STRENGTH(「X予兆」OVA主题歌MV)/Through the Years and Far Away(「星之声」主题歌MV)/Try to wish(「我的女神」主题歌MV)/VOICES(「MACROSS PLUS」主题歌MV)

双碟装
VCD+CD
售价:9.80元



邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177.64472919 邮资全免

百分百时尚动画音乐资讯

全新型动画影像/音乐欣赏读物 2004年5月号（总第15期）每月上旬发行

ANIME NEW POWER

动感新势力



VCD+CD

15

ALL ANIMATION
8.80RMB
MAY.2004

钢之炼金术师
■主题动画MTV「兄弟」

那就是爱吧
■「全金属狂潮FUMOFFU」MTV

FOLLOW ME
■「INNOSCNCE」主题歌MTV

名侦探柯南
■「怪盗的奇术师」&「Time after time」

五月动画新作
■今天开始变魔王 ■美与丑的世界
■百变之星 ■美鸟伴身边

高达SEED
■动心剧场收录OVA「星之间」

恋恋石田彰
■带你了解日本人气动画声优

火影忍者回顾特辑
NARUTO最难忘的场面TOP10



●动漫主题歌精选辑CD

双光盘 5月8日上市

VCD+CD+32页全彩说明书+不干胶+CD歌词包装

经典动画主题歌
歌曲全15首收录
附中日文对照歌词与CD包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177

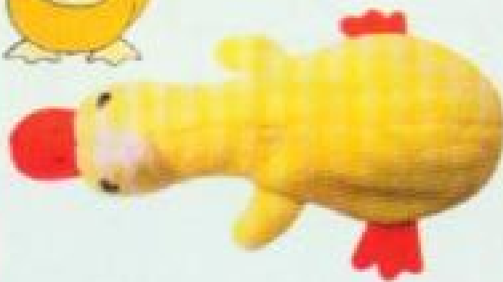
次世代传媒 VGAME.cn 次世代商城 特价促销活动火热持续进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

购物满80元送可达鸭笔袋!!

从即日起至2004年5月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），即可获赠得价值10元的“口袋妖怪～可达鸭”笔袋一个，先到先得，送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012 价格：49元

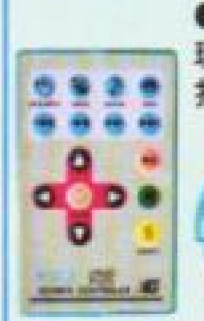
●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023 价格：39元

●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元

●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045 价格：39元

●全功能实现●内置钮扣电池

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 价格：49元

●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

智能电子分插
编号：1225 价格：65元

●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元

●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034 价格：49元

●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247 价格：89元

●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124 价格：29元

●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元

●打机同时感受清凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168 价格：59元

●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179 价格：65元

●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元

●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元

●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元

●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191 价格：35元

●固定于GBA上面，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

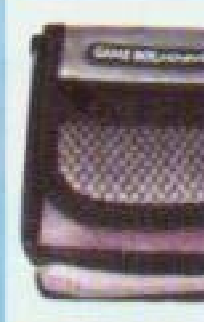
GBA三小时电池包连变压器
编号：1146 价格：29元

●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机
编号：1214 价格：19元

●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013 价格：16元


GBASP便携包
编号：2024 价格：25元


SP防划防震套
编号：2057 价格：19元

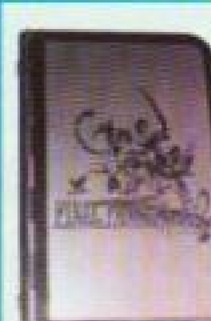

PS2垂直座
编号：2068 特价：15元


热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

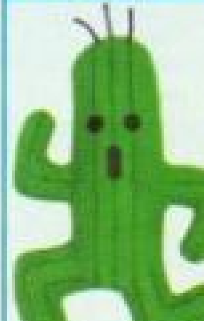
最终幻想X-2光碟薄
编号：3014 价格：39元

●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元

●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元

●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016 价格：36元

●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027 价格：20元

●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物●20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合!款款令你心动!限量发售,售完为止!

犬夜叉手机挂饰四件组
编号:4329 价格:39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号:4374 特价:19元



●出口产品，全金属炼制，总长约9CM，做工一流

棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

哈罗金属胸针
编号:4385 价格:24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗，直径约2.2CM，附精美胸针扣

哈罗香味手机座(红色)
编号:4341 价格:25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号:4352 价格:25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

猎人玩偶五件组
编号:4408 价格:39元



●塑胶材质，高约8CM，头部可动

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 ~~市场价:80元~~ 特价:48元
新品上市



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号:4330 价格:49元
特别推荐



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元



●高约13cm，可存取硬币

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
编号:4228 价格:45元
特别推荐



●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号:4059 价格:30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
每款价格:25元
●高约13cm，头部可动



美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野真、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元

●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
每款价格:25元
●高约13cm，头部可动



头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元



●超大尺寸，直径约17CM，厚约5CM，是实用品更是艺术品

阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



●出口日本原版，做工精巧

龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 价格:49元



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

SD高达Q版扭蛋七件组
编号:4363 特价:79元



●日本BANDAI出品，SD高达4集300枚特别纪念版，高约4CM，可拼装部件

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号:4183 价格:19元



●黑猫吉吉和它的情人!

●出口日本原版，做工精巧

千与千寻万年历
编号:4307
~~市场价:160元~~
特价:99元



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手!
●高约10cm

特价限量抢购中!

名侦探柯南可动玩偶
编号:4262
~~市场价:210元~~
特价:149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发消息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件：game@gameach.com
联系电话：(010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·青编小木在这里大闹模一结

风林主持

闯关族的家

原来我真的不适合骑自行车上班，大公交仍旧是最佳的选择。

如果你电影、游戏、音乐三种娱乐体感放在你的面前，选择都只有一种。

一直以为自己最不正常而现在终于了解到：我是一个正常人！跟同事比。





新编辑“北斗”出位！感觉这名字比风老师的还要响亮？好嫉妒啊……希望编辑部不要再出现一个水鸟拳的家伙就好了。编辑部总算又添了几口人，一时间好不混乱，蹿上跳下让本已拥挤的编辑室在即将喜迎劳动大节前变得躁动不已。新编辑总要有新活力，虽然我们奉守“平平淡淡总是真”的做事原则，但最近云南的王力读者再次教导我们“要把有限的生命投入到无限的为人民服务当中去”，因此全体编辑上下一致决定在这个阳光灿烂的季节里，我们应该把自己的生命之光绽放到中国的每一个角落，让每个游戏迷能感受到游戏的乐趣，甚至不玩游戏的人，通过《电软》也能感受到游戏的魅力。《电软》不是一本教科书，甚至我们不想太多的深入告诉读者“你这地方该这么过”，而是“这么玩才最有趣”，这样做才是一本电视游戏杂志应该前进的方向，我们传达的更多应该是快乐吧。其实这个担子蛮难挑的，凭借编辑部这几号子人，真的有点力不从心，因此，不断的招兵买马，不断的扩充我们的队伍才能一步步实现我们的目标。在这里，风老师还要再唠叨唠叨，我们更看重的是你在编辑文字和游戏水平方面的才华，企盼的是你对编辑工作的领悟力和创造力，只要你有信心就可以投来简历，并借此释放你的能量。请有意应聘的玩家一定要尽量全面的通过简历展现你的能力，并附带详细的个人资料和提供相关文章。最后提示一下，自称“风老师”实际上自嘲一下而已，无他意。请继续翻看本期《电软》。

拳打脚踢 十年电软有戏让你热闹一番

有读者来信说为什么电软的十年活动只是一个买书优惠活动？在这里风林要说明一下，我们的十年活动并不只有这些，真正的精彩还在后面。

为了证实“水下八关”的说法，我也把FC从角落里揪了出来，结果我发现……完全是胡扯！（四川省江油市 邱涛）/这期电软登的2个学生拍的鬼武者3的照片不错 想问下 我们也可以拍这样的照片寄给你吗？当然内容是健康的！（江苏徐州 八月凉）

恐怖的电软编辑部 十年电软

或许大家通过电击收藏已经了解到了电软编辑部很多的内容，但实际上真的就仅此而已吗？不不不，当然不是，还有更多的精彩等着你来揭开，通过杂志，通过光盘，或是你加入我们的行列，成为我们的一员，来找寻十年电软最真的一面。



要把有限的生命投入到无限的为人民服务中去

春天解困法之三：终于可以炫耀

没有手机链？

11期《电软》送多罗手机链。从网上调查看，人气度高居礼品榜首，甚至超过毛绒多罗。可一些读者反映说，有些黑心的零售商竟然说没有手机链。人贪小利至如此，实在让人无话可说。建议读者购杂志时看清封面上的赠品名称，然后核对一下是否有。如没有，可与零售商据理力争。

这期《电软》送多罗相册，可以把有关玩游戏的相片放在里面。喜欢吗？

终于可以炫耀一生！

现在市场上人气最旺的动画杂志是什么？大概所有的动漫爱好者都会说：《动感新势力》！《动新》的金版MTV、银版MTV一版再版。5月8日上市的《动新》隆重推出《钢之炼金术师银时计》豪华大礼包。内含目前最走红的游戏动画“钢之炼金术师”纪念怀表（日本售价约800元人民币），单曲全集CD，炼金术师资质证书，炼金术的基本规则完全收录(哇！)。

广告的主题词是：终于可以炫耀一生。银时计的推出是国内动漫周边高档礼品的大突破！玩友终于可以买到一件制作精良，造型别致的动漫周边了。对《动新》的大胆、创新和勇气，风林深感钦佩。另一方面，怀表本身就是一种身份的象征。可以很好地彰显人格的魅力。正如一篇文章中说的：“长长的表链上面系着圆的表，按一下机簧，表盖“啪”的一声弹出去，手掌一合，表盖合拢，一切归于寂寞”。何况是你喜欢的“钢之炼金术师”怀表。可以炫耀一生，一生炫耀。

都来吃“免费午餐”！

这几天，“免费午餐”合金装备三合一（索利德雕像、花络浪漫夜、收藏哆啦A梦）邮购可用“铺天盖地”四个字来形容。用网友的一句留言：“便宜有好货，看你认不认”。确实，这次优惠活动是《电软》成立以来力度最大的，是作为十周年庆祝回馈读者的活动之一。三件精品捆在一起，十分难得。为了更方便读者购买，我们暂定北京、天津、太原三座城市批发商开展直销（见广告），5月10日起读者可直接联系购买。如果顺带看到其他书或杂志想买也可享受优惠(哈，当一回零售商！)。

知道的好

- 反响热烈的《动感新势力2003上半年合集》（VOL.1—6）将于5月10日上市，有补课的快补，看AKIRA编的东东，你不会失望。
- 《动新》15期将于5月8日上市，看上瘾，岂能不看！买上瘾，这点钱不能省！
- 《掌机迷》13期5月12日上市。买的理由？给风林捧场（笑）。一定多多努力，不断给大家惊喜。

一进电软门，二眼泪盈盈，三机梦寐求，四位钱难寻，午夜也不眠，陆续攒钱中，吃的不用说，想够手太累，酒肉不敢想，实在太为难！武汉 彭志新

错的只是这个时代

大概因为好久没打机了，昨天玩完后仍玩性未尽，今天又玩了个痛快。可惜回家时已不早了。母亲居然一针见血地问我是否去打机了，我相当惊讶，心里暗忖当年疯狂打机时代留下的不愉快气氛仍在。她又对我的手指指点点，其实我手上什么痕迹也没有，但我妈却编造出一堆不是理由的理由来证明我打机去了。尽管我真的打机了，可母亲的那套说法根本不是什么证据，而且我对母亲那种自作聪明的想法和嘲弄人的态度感到愤怒。本来打游戏机是件正常的事情，在中国却被认为是一件邪恶的事情，好像打机是种罪行。我原本可以光明正大的去打机，并告诉母亲不要等饭了晚回来一会儿，别担心……。唉，无奈深知国人的思想守旧派父母不讲理的做法，最终还是不得不隐瞒打机的实情。

吃饭时母亲居然告诉我，打机就算了，但不要玩得太晚。这句话不知是出自内心的真实想法还是她装作正义，却体现了一个母亲对孩子应有的理解，给我内心不少温暖和不小的冲击。我是一个性格奇特的少年，成长过程中的许多想法和作为很少被母亲理解，尤其是喜欢打电子游戏机更遭到强烈反对，也难得今天她说出这种话。母亲在对待新事物上还是比父亲民主和开放的，何况电玩早已不是什么新鲜东西了。若当初我打机时她能够给我这样友善与正确的态度，我们之间在游戏机问题上也不会产生对像此强烈的失望之情，以及给我打机时内心残留下来的伤痛。

在当今时代电子游戏究竟应该摆在一个怎样的位置呢？在她以其非同凡响的魅力征服了不同国家，不同肤色，不同文化的无数拥护者的同时，我们又如何看待它呢？游戏机刚登陆中国大地时被中国人吹嘘到能开发智力提高智商的神奇宝贝，现在又是马上被定义为"电子海洛因"！哎，国人就是喜欢走极端,没有自己的主见,不能用一个公正客观的眼光看待事物。其实电子游戏只是一种休闲娱乐的活动而已，就像各种棋类或纸牌一样，没有开发智力提高智商一说那么神，可也不是什么毒品。用一颗平和的心去接受它会感受到不可思议的乐趣。

为什么我们那时会有那种结局？为什么父母不理解我们？为什么我打机会受到种种偏见？为什么无人理解我？为什么无人理解并接受游戏机？

我是无罪的，游戏机也是无罪的，我和游戏几乎有相同的悲剧命运。曾看到关于鲁迅和他妻子之间毫无感情的婚姻悲剧文章中的一句话：鲁迅和大家都无错，她也无错，错的只是那个时代。

现在我和游戏机，父母之间的问题也不过如此：我和父母及游戏机并无罪，所有守旧思想的中国家长也无错，一切打机人亦无错，错的只是这个时代。

——内蒙古 费思超

这个标题有点夸了，当一切责任都无以推卸的时候就只能归罪到时代上，这种腔调我们已经见的太多，虽然这并不代表风林完全推翻费思超读者的想法，但真的不能赞同。其实沟通是个学问，不然也不会有那么多心理学家在那里苦苦做研究，而父母与孩子之间的沟通问题又是其中最老调最难拆解的。记得《成长的烦恼》中有一集就是讲述这些母亲迈琪与儿子迈克之间因为午夜聚会而引起的争端，而最后的结局就是母子间的相互理解。这样经典的剧集应该说有很深刻的教育意义，如果在生活中也有类似问题类似苦恼的话，希望大家都能找来这套剧集给自己一意孤行的头脑冷静一下。其实，错的并不是这个时代，只是缺少理解。这样一封来信，是我犹豫再三才决定见刊的，或许意义已经远不如当年那样值得我们为此而展开反思，但放到现在，仍旧是一道难解的情结。



话篓 IDEA MISSIVE

虽然我现在活在PS时代，但我对游戏的执着追求是不会变的，假如有一天它离开我，我也不会留PS2，而是我梦中的PS3。（重庆 李凯）/这期电软又送令MM发狂的多罗！这月的生活费……买了四本……（天津 love相马圈）/你等着风林，等我有时间一定来篇批评与建议，等着,等着呀…等着…等…谁知道等几年。（暂住广州 黑夜黑）/每天我从书商经过都要看下有没有人买电软，如有就跟着他，希望他能把多罗挂饰掉了，我来捡，然后回去凑成情侣装。（广东广州 misson）/我这里某商场买彩电送xbox，我一看是12000元的等离子……晕（南通 皖鹏）/风林兄啊！你可把我害苦了啊，为了掌机迷周年纪念版我从秦皇岛跑到了天津啊，转了半天终于买到了，坐火车自始至终全站着啊！哈哈，这也是工夫不负有心人吧！还有千万不要再版啊！（秦皇岛 水须径真）/我刚发现一个问题，那个双蛇指环给多罗的脚戴上刚好。（成都 Morpheus）/干嘛第10期电玩榜FF10竟然用FF9的截图？别人看不见凭我对FF9爱到发疯的程度一看就知道了~！拜托以后少犯这种错误了~~~读者的眼睛是乌亮乌亮D！（南宁 代夜）/知道木木为什么长头发吗？因为春天来了。（山东威海 刘博）/好久就想把这件事告诉大家了 不知道算不算秘籍啊！就是DC的拳皇98盘其实是可以当CD听的，原因我也不大清楚。大家听就是的了。效果不太好 但是很震撼！（沈阳 Duyiwuer）/刚买回来了电软！在车上看，其中有一条：赞成疯子剃光头的举手。我毫不犹豫……我举……汗……一车人看了过来……（广州 粉肠）/风兄不拍洗发水的广告真是可惜。（广州 朱剑平）/现在的电软让我找回以前看电软的感觉啦！希望内容越来越充实，攻略要么就不做，要做就做最好的！不要滥竽充数哦，否则只会砸自己的招牌。（广州 9年的老朋友-duo.w）/风木头：这期的电软光盘是我和我朋友一起看的,结果我朋友看了你之后说了一句话：给他把AK47，CS上的悍匪Show他第一名！（贵州 Craky）/看了这期电软中OceanBlue女玩家的文章，我只想对她说：游戏是为自己玩的，回忆也是留给自己的，不必太在意别人的看法。也不必太在意区分重度与轻度，只要体会到游戏的内在含义和制作者的良苦用心，就是真正合格的玩家。（Racoon SherryBirkin）

风老师说



就有那么一天，头发就在不经意间出现了，这除了能够证明风老师不修边幅外，似乎没有更多好谈论的吧。人说"聪明的脑袋不长毛"，是不是我真干脆退化了？人类的繁衍进化就是怎样的神秘啊……

从没有把自己往白痴那个方向靠，毕竟有明星川人在那边顶着，自己说什么也应该属于那种英俊潇洒、少女杀手的类型吧……虽然似乎并不是那样……

有读者来信说最近风老师话少了，开始学偷懒了，大段大段读者的来信往上登，却没见风老师发表什么看法，缺乏交流互动。

哈哈哈哈哈……一阵冷笑。

其实风老师之所以少说了两句，是觉得有些来信自己发表意见实在是不太必要，有些读者来信非常深情，让人感悟颇多，这些文字与其编者在这里横加插话，倒不如读者自己看完自有领悟更好。而且有些来信评不到点子上就显得好没水平，加上最近风老师的确有点偷懒（开春了嘛……人有点犯懒是很正常的，少说两句应该也还过得去吧……），所以就……那样子吧！

照理说，此时业界正嚷得热闹，自己若同往年应该是正在一边咆哮于"这款游戏必玩"，或"期待E3"之类的，虽然明明知道真到了展会那几天，大概也是闲不住的不断扒拉资料来满足自己的好奇心吧，但现在尽管每天都有不少足以让人热血一把的消息缓缓放出，还是让人不太起劲。

最近心情比较放得开，走走串串，北京的各大报摊没事转转，大书小报买了不少，回家没事就琢磨翻腾。再没事就把自己家里的碟片好好地整理一下，按类型按平台的重新摆放，务求给自己寻找游戏来填补空虚的时候能发现点新鲜的乐趣。

你看，谁的生活不是这样子呢？平淡中给自己创造点不凡，不凡中给梦想找到些亮点。如果自己是个自以为是的家伙的话，那么我现在不应该用周日这么黄金的时光来加班，应该散步到西单星巴克里坐下来，享受下午的悠闲。当然，我并没有那么做，有自己的方式去体验生活，即便是繁忙应该也是一种享受吧！不是有些人想忙还忙不起来呢吗？

比较可惜的是自己不会吸烟，不然现在办公室里一定是烟雾缭绕。要知道，不会吐烟圈实在让人少了很多启发灵感的方式，而现在我只能用扯头发来逼迫自己脑细胞加速动感。

这样做的目的，就是想让大家觉得看电软是一种享受，苦，有我们担着。

我说，电软人都是活雷锋！

像我一样20多了的人已经告别了孩提时代多少年了，喜欢游戏喜欢的是叫游戏文化的，再也不会为了懂机一个游戏而几天几夜不眠的，面对电软，我可以选择无语，或者说些什么。济南 人渔



为兄弟两肋插刀，为“家”插兄弟两刀。（上海 胡涛）

来砍吧

我现在不知道怎么的，去游戏厅都不知道玩什么好，不去吧还想去，去了不知道玩什么，感觉什么都没意思。山东泰安 张云冰

■ 你好，我真的觉得我这几天真是太幸运了，老爸老妈竟然同意我玩游戏了，我真的不敢相信。那天我逃课出去玩游戏被老爸知道了，本以为我会被大批特批的没想到老爸竟然跟我长谈了一番，最后竟然跟我妥协说只要我平时上课认真星期天就让我去玩游戏。要知道以前老爸知道我玩游戏的话我可是会死的很惨的。而且更主要的是老爸还承诺只要我这学期期末考试考好了就给我买台PS2"V"！真是太幸福了。（四川 LEON）

难不成是你的父母对你已经没有办法了？思无可思才出此下策，放你一马？开玩笑。看过前一页内蒙古读者的来信，再看这位四川读者的父母，似乎不必太过沉重。能够获得理解并不会顺利实现在每个玩家身上，要知道能有现在的一切已经很难得了。做自己该做的事情，如果没法随心所欲的游戏，那不如放下心来做好自己，没事看看电软解渴吧！

■ PS是横的，PS2是竖的，那PS3会不会是斜的。（贵州 准备近视）

竖放才是SCE官方的指定摆放方式，但对于那些不想买保护支架的人来说，横着放也不会被嘲笑。风老师以为，惟有竖放才能显示出PS2的真本色和新概念，至于PS3会不会继续反传统，大概谜底要留到明年五月份才能真正揭晓。非要风老师猜测的话，那我宁可认为她会是可变形的……另外，准备近视读者，请在看本栏目的时候一定挑选合适的灯光和角度，争取不要近视。我还没有做好开眼镜厂的准备。

■ 看电软有段时间了，每期都会到家里看看，看看亲戚朋友们现在过的怎么样，看看家里有没有新的变化，但是始终不好意思在家里说一句话，今天终于鼓足勇气，下定决心，给家写封信。说来可笑，当我第一次看电软的时候大概是上个世纪的事哩，那个时候没有主机，每期杂志都是向同学借着看，而每次看电软觉得最没劲的就是家这个栏目，后来工作了，也有了主机，也开始自己买电软，今年的第一期，当我把所有的内容都看过两三遍以后（除了家），就硬着头皮把家的从头到尾看了一遍。我忽然间觉得家真的办得不错，在这里大家都可以自由地发表言论，家真正地把杂志与我连到了一起。于是我把以前没看过家的杂志重新看了一遍，体会家的快乐，家的温暖。在以后拿到的每一期杂志里，我第一个来的就是家，可以说我对家现在已经走火入魔了。好了，这作为我给家写的第一封信就算是个开头吧，以后我会常写信给家，常回家看看。（北京 siva）

这样的信大概又会有人说是在风某自我陶醉了……那就陶醉好了。

■ 风林大哥，请帮我找个女朋友吧！（河北省 城市猎人）

解决大龄青年的男女问题，风老师一直认为这件事情我是应当义不容辞，冲锋在前，一马当先……因为这个问题，就连风老师自己还没有完全解决啊……

■ 由于考试忙得我都一个月没给你写信了，看样子你最近状态好像还不错，不但没有被大象欺负，好像还快要把他逼疯了是吗？最近几期《电软》怀旧气息很浓啊！比如《20世纪经典游戏长廊——游戏的黄金》、《口头语》栏目，充满了对老游戏的怀念，老游戏并不一定好玩，但在当时似乎也没有那么多游戏让我们来玩，并且每款游戏的价格都不便宜，所以也就硬着头皮把每款游戏都打到闭着眼睛也能穿版，而达到高手水平后，在朋友中一顿神侃，看着他们瞪大了眼睛的惊奇和表情，感觉真爽。再看看现在，各个机种上每天都有好几款游戏发售，刚买来一盘卡，没几天又有想玩的游戏发售，结果这个游戏还没玩完又买新的来玩，而中国的盗版业也已羽翼丰满，天天玩新游戏也不是不可能。想找回以前的感觉真的只能像一些仁兄所说，只买自己想玩的正版玩。最近真闷呀！我的存款又一次遭受到你们毁灭性的打击。次世代商城里的SD高达的模型、哈罗的手机座，作为一个高达迷，我有理由不买吗？《掌机迷》12期珍藏版，风林打造，作为你的FAN不买行吗？不行！砸锅卖铁也得捧这个场，就是我的存款都飞了。《掌》一岁了，《电软》可都十岁了，不搞些活动吗？五周年和八周年时可都有活动的！我们广大读者可都眼巴巴地望着呢！（河北秦皇岛 王忆）

怀旧太多就会让人反胃，这一点编辑们非常清醒，在应广大读者包夹要求而正式开办了“游戏的黄金”栏目后，我们当然还有打算再为大家翻出一些经典作品来找找念想，不过不会就此一直深挖下去，要不电软可要成了古董杂志了。《掌机迷》承蒙广大读者支持，一抢而空，并且绝不再版。这次制作周年版，从时间上来说是有些仓促的，还好出来的效果编辑们相当满意，我们推出这个版本也是给广大掌机迷的铁杆读者多一种的选择，多一种纪念方式，也或者是编者的自我纪念吧。而且无论从用纸还是从附加赠品上来讲，这次的周年版都绝对可以配上“超值”二字。当然，《掌机迷》的周年纪念只是宣布自己在步向成熟，而更多读者期待的《电软》十年活动将会以何种方式高奏欢歌，是我们一直在紧张策划中的。就像北京ZIP读者为“十周年”而构想的标题：十年磨一剑——电子游戏软件。编者也希望能够为广大读者一展剑锋在汲取十年精华之后的锐利与尖韧，当然，编者也不会忘记ZIP读者后面提到的一段话：望你们能真真正正的为我们读者办一回事，不要商业化，不要功利化，不要庸俗化，我们只要“真心·激情”哪怕一次也足够了，拿出些“干货”来“以飨读者”。因此，我们又怎能擦肩而过，怎能不思虑再三，为广大读者端什么足够一表十年感激之情的盛宴呢？《电子游戏软件》的十年，我们一起纪念。

■ 为什么《掌机迷》一周年纪念特别版的影像中连我们期待的飞月姐姐还是不露一下脸啊！那个黑老大雪人都露脸了，我们可爱的飞月姐为什么会这样不给面子啊？（黄冈 邢晓阳）

要知道，电软编辑部一向都是大老爷们的天下，现在有了惟一的女同事，地位和待遇自不必说，编辑部都对其爱护倍备，有拍马屁的，有献殷勤的，有忙买零食的，还有干脆要求一起下班回家的……虽然刚才风老师说的有一些夸张的成分吧，但飞月妹妹的确是编辑部中大家争相献媚的核心，让风老师好不羡慕……

■ 我在上期看见有人说现在玩游戏没有童年的乐趣了！我有一个好的办法就是长期的不玩然后再玩不就找到游戏的乐趣吗？（张伟）

愚这个办法不怎么好，说不定时间一长就再也不想玩了呢……

■ 突然有点感触：很多人说游戏不好玩啦，并且在讨论到底是游戏变了，还是人变了？我也一直在想这个问题，现在，似乎有点明白了：是人变了！变得怀旧了！那些总说以前FC时代的游戏多么多么好玩的人，其实他们不是在怀念那时的游戏，而是在怀念那时游戏的乐趣，游戏的环境！而原因？则是因为他们那时是个孩子！一个人在孩子时代拥有无邪的玩心，他们只需要从游戏中找到快乐，而根本不在乎他玩的甚至是一个垃圾游戏！而他们现在没有了！所以也不能单纯的体验游戏的乐趣，更不能全身心融入游戏中去！他们觉得自己已经有资格去对游戏品头论足，而不仅仅玩游戏！当他们是孩子时，他们决不会这样做！所以他们那时快乐，现在痛苦！所以我说他们变了，变得很悲哀！！（郑州 filippo）

现在好多读者都就此话题发来了自己的看法，说明遇到这个问题的并不是一个两个人的事情，出现这样的情况很多人都可能归结到“年纪大了，工作忙了，心情没了……”。当然还有其他说法，风某看着现在的小孩子像自己小时候一样对游戏顶礼膜拜，着实感觉到改变的并不是游戏，其实游戏是不会淘汰人的，只要我们自己不要淘汰自己的心情就可以了。说起来，现在生活中有着太多的诱惑和娱乐，真正改变的是人们的生活方式，选择多了，眼界宽了，心也就跟着俗事凡尘一道飞了，人越老，心理年龄就越小，人的长大并不意味着不再贪玩，相反，成人以后，娱乐的时间实际上要更多了。没什么可悲哀的，游戏还是原来的游戏，改变的只是善变的人心罢了。这个话题到此结束，风林希望大家不要再问这个问题纠结，多来信交流自己的游戏心得吧！游戏真的不会淘汰玩家的。



什么时候我们才能像买盗版碟这样方便的买到正版碟呢？我想您应该很清楚，为了一张正版游戏要多少麻烦才能买到。唉，以前为买不起正版发愁，现在为买不到正版发愁，郁闷啊！！！（大连 侯永恒）/ 风兄你说我是手欠还是倒霉呢？我买了一台PS2到手三个月光头就读不出盘了，我觉得可能是位置偏吧！就打开了！啊！我用手一拨！好！什么都没有了！这才知道问题的严重性！拿到老板那，老板说你的主板烧了，又把光头烧了！啊！要400元～！我疯狂了！我真是欠啊！我拨它干什么啊！（秦皇岛 施政）/ 木头，为什么书中说书鬼3的一闪那么多，为什么我弄就那么不容易出啊~难啊！（天津 粽子）/ 最近我在软件店里发现了《合金弹头》，真的是太有张啦！其中竟然还有莉安娜等KOF的人物，坦克还有直立的，郁闷呀……（新疆 张健良）/ 常常恨电软迟迟不到，当买到时才发现：哦，又过了半个月了！（四川 黄磊）/ 将游戏融入每个人的灵魂中让每人的每个毛孔里都散发出游戏的味道，再将每个人都改造，变为新人类（游戏NT）。（湖北 王雅涵）/ 我想说的话是：我没有什么可说的了，继续努力吧！（浙江 喵喵）/ 万次NG王风林样！NG不要紧，只要质量真，累倒踩火象，还有后来人！（北京 张（木咸）依）/ 对那些失去游戏感觉的玩家：游戏没有变，只是我们正在经历一个特别的阶段。不要放弃对游戏的追求，等过了这段时间，一切都会变得像原来一样的美好。（陕西 任梦涵）/ 我的命好苦啊，玩不上次世代主机，家里没有DVD就算了，但一次都没出现在家里啊。我要跳楼了！（从一楼）（内蒙古包头市 张璨光）/ 看来风木木的头可以用枝繁叶茂来形容啊！有两个木就是不一样，肯定是怕脑袋被当街灯用吧！（福建 车干）/ 啊！！！姓木的假发还不摘下来将都快捂死了。（福建 SEA）/ 风林！我好想要你们编辑部全体人员的海报！不送就吃了你！哈哈！（天津市 刘丽）/ 请风林大哥带个话给大象：为什么擅自用我的外号，我的外号就是大象！让他把电击办好，不要侮辱了“大象”的名字。（鞍山 张雁鹏）/ 我在上期看见有人说现在玩游戏没有童年的乐趣了！我有一个好的办法就是长期的不玩然后再玩不就找到游戏的乐趣吗？你说呢疯哥！（天津宁河 肥）

话篓 IDEA MISSIVE

我刚刚拥有一台PS2，玩游戏越来越没感觉了，很想玩点老游戏，可是没有攻略，真的怕浪费钱，能不能出几本全攻略，让我按照攻略买游戏啊！（上海 荒野之贤者）/ 我也爱电软的所有编辑部的人，包括打扫卫生的工作同志，要是没他们 木木和其他优秀的工作同志可以健康地为我们出好看"点软"和"点心"吗？！（昆明 冉涛）/ 名人总有衰退的时候，游戏也有衰退的时候，当某款游戏到了生命终结的时候，她就该走了，但她曾经留下的，我们又怎能忘怀！我们终会将"游戏进行到底"，但曾经与已留下的光辉岁月终不能抹去。评价游戏不能用好坏来评价，想一想，她曾经为了我们做过多少？经历了多少？珍惜每款游戏，在家的空间中留下她的一席之地！（江苏无锡 ICE冰的呼唤）/ 现在看电软就像现在玩PS2找不到当年玩FC感觉！（杭州 王飞）/ 早在1997年我就去游戏厅打游戏了,从没有被别人打劫过?要不是抢匪看不起女流之辈?现在为了成为虫族皇后,偶尔在网吧挑战,不料!! 竟然被抢了……欲哭无泪……我决定去报名参加跆拳道班！（乌鲁木齐 千两狂死娘）/ 关于保险，我们这里这么说：有保不放，憋坏心脏；怀旧，是为了看清前方的路．啊，再见了，街机厅，我的社会学教室。（郑州 zodamdam78）/ 请问：下一代的主机是什么？？（广州 小强）/ 风林剃了头发像沙龙（以色列总理），出门小心哈马斯呦。可以整下容吗你，我不喜欢沙龙。（湖北 张鹏）/ 不要让广告消失！（广东 谢桂毅）/ 上期刘读者说他有买机钱，却没买机的胆！而我就没买机钱，却有抢机的胆！（广州 强人）/ 游戏中不缺的永远是美女，但我们也不曾不为之动心，俗话说：与美女共度良宵，就像耗子整死猫啊"！但不光是为了美女，因为我们还有游戏，总之，一定要将游戏进行到底！（辽宁 付一峰）/ 我受不了了，你们还真是笨也，我的戒指戴在手上很合适的，倒不是因为我的手粗，而是我把戒指进行了改造，方法是这样的，拿个老虎钳子，把戒指下面按照自己手指的需要剪短，再用锉刀把剪短的地方磨圆滑OK了，这样一来粗细还可以调整，本来我懒的说的，但是看这几期老有朋友抱怨说戒指不好戴。哎…………你们真是不会动脑筋啊！呵呵我的方法很不错的，戒指现在就在我手上呢HOHOHO……（武汉 刘巍）

冷落中国玩家就是放弃成功

行货PS2的出现让我犹豫，行货游戏的数量和价格让我徘徊，为什么SONY要这样折磨中国玩家！你可知道，冷落中国玩家就是在放弃成功！我的计划：1、先拥有100亿美金。2、分给每个游戏厂商100万美金。3、办个主机研发中心（最低超过PS3最好超过PS4）。4、低价位卖给中国玩家。5、鼓励厂商开发游戏(设基金）。6、我不会让日本玩家像我一样等待PS2。



木木你好 请问怎样才可以让自己的女朋友和自己一样爱游戏呢?（云南昆明 孙科）

答案只有一个：强迫给她看电软！

我刚刚拥有一台PS2，游戏玩越来越没感觉了，很想玩点老游戏，可是没有攻略，真的怕浪费钱，能不能出几本全攻略，让我按照攻略买游戏啊！（上海 荒野之贤者）

拿到杂志第一个想翻的就是闯关族的家，然后是第一页的小编手礼，再过来就是记事BOX……想想，我买电软的目的根本不是游戏，而是想了解一下游戏人的生活、经历……想想，我看电软都已经有十年了（我今年才18）中间曾经中断过买（大概3年前），因为那时电软有点让我失望。出于习惯吧，我又重回了电软的阵营。虽然没了以前的那份熟悉（换了太多新面孔）但闯关族的家始终让我感觉到了曾经的温馨。（广东 闯关牛）

泡面可以不吃，女友不能不要 —— 女友可以不要，游戏不能不玩 —— 游戏可以不玩，电软不能不看！（广州 我只爱电软）

别以为戴上假发，我就不认识你。（山西省阳泉市 庞博）

经过那么多次在电击看到风大哥的样子我已经感觉到：其实风林是属于那种越看越有味道的人！现在开始增肥留长发！向风大哥看齐！（南京 漩涡秀真）

云南COS女王！

我胡乱拍了寄来的《KUNOICHI》照片你居然还给我登出来了，汗……，早知道我就好好地拍呀！这次寄来我们FF队在参加"首届云南COSPLAY大赛"时拍的照片，由于比赛是在晚上，又是在室内，所以拍下来的观赏效果也不算好，仅有的2张室外照也没拍好，汗……（我们）没有个好的摄影师啊。哭死，不过衣服和道具（包括莉可ちゃんの围巾）都是自己DIY的哦！虽然很明显不如专业级的手艺，但自己出了全力，还是很高兴的。在昆明玩COSPLAY不像上海、广州那样方便（相对来说而已，其实玩COS都不轻松），没有专门的COS服装道具店，气氛也不如那边好，要COS起来所有的东西都得自己做，现在想想，觉得自己打GAME的时间都陪进去好多，不过也看到昆明的COSPLAY也像当初GAME般发展起来，所以想开个COSPLAY服装道具的店（虽然偶现在还是个大学生），看着同好越来越多真是很高兴啊！（云南昆明 南野秀君）





恕我慧眼不识珠

如果不是南野秀君的FANS来信提醒，大概风老师就要犯大错误了，这不，新照片一到手,不敢雪藏，赶紧拿出来与大家分享。下面是FANS来信。

这期发现了秀君殿的COSPLAY，发现木木的点评还真是……秀君殿のCOSPLAY在昆明可是很有名DI说！特别是她COSのFFX-2的尤娜，像爆了！（太激动了，所以语无伦次），其实说了这么多，我认识秀君，她可不一定认识我，呵呵。（云南 王花拳）

专业！素养！酷爆！

大量欢迎读者COS照片交流，生活照同样欢迎，例如上期的鬼三……

冷饭乱想

最近发现任天堂最大的本事就是其超强的"骗钱"能力，而且玩家还要双手奉上钞票，甘愿受骗，由此可见老任的可怕。老任最常见的骗钱手段就是在GBA上"炒冷饭"，而且口味众多，款款经典：马里奥A系列、银河战士、塞尔达、口袋妖怪等，每款游戏的杀伤力都可致命，连快要发霉的FC游戏也回一回锅搞什么MINI化。晕！其中"狡狡者"口袋妖怪的骗钱能力最为强劲：大家都知道玩口袋妖怪的最终目标就是要完成100%全图鉴,而最新火红/叶绿版的妖怪图鉴总数是386只,也就是说完成全图鉴就要加上宝石版和GC版《口袋妖怪竞技场》的所有妖怪才行。一共加起来是5款游戏，对于超狂热PM饭斯来说，用正规方法完成图鉴，必须拥有以上5款游戏以及一台GC。虽说可以去找朋友通信交换，但你的朋友也要用钱去买主机和游戏呀，现在知道老任的厉害了吧！只是当你知道的时候，你已中毒太深不能自吧。

其实本人并不是反对任天堂的"冷饭骗钱术"，而且它重新翻炒的冷饭还是很香很诱人DI，否则就不会有这么多人捧场了。只是在好味道掩盖下的本质是不会变的，就算加入新材料也改变不了，它始终是一盘"冷饭"。从某种程度上讲,炒冷饭的出现就意味着创意的馈乏。游戏的制作人可以说这是让"经典重现"，或者用"应玩家的要求"之类的话来掩饰，但不得不说他们是在"骗钱"!回首这几年,已经很少有充满创意的新游戏出现了,偶尔的闪光也被销售数字无情的抹杀。在利益的推动下，续作、复刻、模仿之风盛吹，销量好的系列就能活到天长地久，受欢迎的游戏就被用到海枯石烂。在商家的眼里，销量才是最重要的。就算是最富有创造力的任天堂也不例外，创意也要用钱来实现啊！

游戏玩多了，该歇一下了。总是怀念以前的游戏时光，只有在那时候才明白什么是"玩"游戏。

——广西梧州 BILL

请问编辑部有人玩过《卡片召唤师》(ss/ps)吗？我刚刚集齐了所有卡片！！累死了，我买这游戏已经快四年了，终于收齐了！真难啊，我发现好像没有什么奖励或不同，真是这样吗？西安 冰山

攀 十年

我买了台DC

几日前，我和朋友闲逛在咏瑶（我这最大的电子游戏店），看见店员在玩足球，我朋友问："是PS2吧！""不"，店员回答道："是DC"。听到DC，心中有一种无奈，因为，梦是美好而短暂的。

本想买台PS2的，但听到PS3的消息，让我放弃了PS2，PS3的出现对PS2无疑是一种冲击，PS2才刚刚登陆中国，PS3就快发售（两年不知道称不称的上"快"），让人有种"自家人打自家人"的感觉，等等算了。等到PS3出来再观察一段时间再说。XBOX呢？和索尼差不多，我倒想看看魔盒——XBOX2的魔力有多大。NGC呢？没有盗版，买得起NGC，买不起游戏。还有，从NGC的降价销售看得出任天堂的不安，PSP的出现，对任天堂无疑是一种挑战，任天堂很有可能放弃销量不佳的NGC（像世嘉一样），而全力保住自己掌机霸主的地位。

由此看来，主流的主机暂时别买，买台次流的主机来解解闷吧！DC，无疑是次流主机中最强，按"辈分"算，它可是与PS2同一辈，但时运不佳，命途多舛，以至"夭折"，虽然游戏不多，但经典的不少，不像现在的游戏，大多叫好不叫座，"外表"越来越好，"内涵"却越来越差。

买台DC吧，我对自己说，性价比绝对的高，价格比PS还便宜一点，再加上有PS的模拟器，没有必要买台PS来跟自己过不去（买台PS2是跟自己的钱过不去）。想想当初，DC刚刚出来时，有多少人高呼DC必胜时，可曾想到如梦一般开始的DC会如昙花一现般结束，哀莫大于心死。也许，世嘉太轻言放弃了。说到这不由想起了"两代定律"，家用主机的开山始祖任天堂是在第三代主机N64开始走下坡路，世嘉也是因为第三代主机DC而退出历史舞台，希望索尼的PS3不会步那两位"前辈"的后尘。

——四川泸州 黄磊

爱看电软不代表就爱玩游戏，爱玩游戏就一定要看电软。（资阳 拜拜虎·凯伦）

我是一个演员









北京 黄山松

好信打赏好信打赏好信打赏好信打赏

七年了！对于贵刊，我们可是老朋友了，至于我们的"朋友"关系，只不过是单项的罢了，不敢妄言是看着《电软》一步步走向成熟的，但也是一同携手跨过了廿世纪……

如今的《电软》暂且不谈内容如何，单就栏目、版面而言，不怕坦白地说：确实难以服众。

如今的编辑喜欢和群众打成一片，能够"从群众中来，到群众中去"，这是好现象，可杂七杂八的意见太多了，谁的对？集思广益是不假，但毕竟要有自己的原则（有的意见真的对吗？）。

首先，杂志的主体结构不能变，就像一幢房子，主体结构是明摆着的，就看你如何在不破坏原有主体结构的情况下去有效合理地利用有限空间。

其次，就是贵社有多种刊物，且刊物中又蕴含多个栏目，如何做到多种栏目并存且遥相呼应？打个比方：杂志中的《编辑点评》，就我个人而言，可有可无。本来嘛，杂志的一个根本任务就是如何更好地帮助玩家去选择游戏，现在杂志内的信息量相对较少，《编辑点评》无疑有点浪费版面，就国情而言，目前ＰＳⅡ在我国很难做到普及，大部分玩家都是到机房去玩，每小时ＲＭＢ两元的价格，对于一些未工作的玩家而言，无疑是一笔不小的开销（某些学生为玩游戏要省下自己的饭钱），选什么游戏（到机房去玩游戏的学生们如果选错了游戏，想换盘都要挨训）？《编辑点评》系多名编辑对游戏进行评论、打分，但都各有所见，你们是玩家的主心骨，我们到底听谁的？还有，就是前曾提及，游戏信息量相对较少，杂志中游戏的多层面介绍屈指可数，对于发售表中的游戏，我们无从下手，至于攻略小说化，毋庸置疑，是相当成功的，可质量……有些攻略还是不够详尽，我非常理解编辑们的辛酸与苦辣，无论喜欢或不喜欢的游戏都要通关，且要夜以继日，加班加点，是够难为你们了，但我们一如既往地支持就是回报，干一行，爱一行，选择了就不要回头。

最后，谈谈念旧，没有过去，也就没有现在与未来，但时代在进步，我们总是要向前看，最近总是在重温"红白机"、"ＳＳ"等老牌经典主机与其游戏，但都已成为历史，记得贵刊五周年增刊中，老Ｄ曾有这么一句话："一味地缅怀过去，难免显得老外！"因为我们要搞清立场：《电软》是游戏杂志，不是专门忆苦思甜的历史手抄本！所以我们要改革，所以我们要创新，尽管群众需要的就是我们乐意奉送的，但如果我们要想有更大且长远的发展，就要勇敢地对一些喜欢《电软》的玩家说"不"！

我的话可能有点过，但贵社有多种杂志（动新电新等），均应各有所精，因此，栏目过多也许会影响质量（《三柚下午茶》和《流行巴士ＧＯ》等一些栏目怎么不挪到动新？从没看过），根据不特定人群的不同需要，让其各取所需，难道不好吗？至于《电软》专心为游戏玩家服务，方乃正道，如果一个游戏杂志就此转型，这可不是我们愿意看到地！

提供游戏咨讯是应的必须，其核心与性质还是服务，游戏杂志不仅要对游戏进行介绍，提供信息等，最主要的是充当"指南书"的角色，所以，不要再让那些没有效益的栏目充斥版面，因为《电软》的最终形态应该是全国玩家随身必备的游戏工具书！！在自己的领域内让同一领域的追随者膜拜不是成功，把服务做的更完善，把游戏发扬光大才是宗旨！

我的话太多了……

可是由衷的……

——天津 朱崔

电软的制作思路并不是纯工具书，这一点编者和朱崔读者的想法不同，在定位于"综合情报杂志"后，事实上电软应该做到的更应该是全面丰富、及时准确的游戏咨询，这也是我们的目标，因此，像编辑点评这样的栏目是绝对有必要存在的，当然，过分怀旧不利于进步这点凤某是绝对站在你一边，像一些怀旧栏目的开办，也是因为太长时间，太多读者的呼吁，而且每期只有一页作为调剂也算不错，同样的栏目还有三柚下午茶和流行巴士等栏目，这些栏目我们都把页码控制得很死，而且也并不是期期连载，都是一期一页的内容，对于半月拥有120个版面的电软来说，我想并不算浪费页码吧？



我觉得还是旧的东西是比较好的，但是真正得到了又觉得已没什么趣味了，可能有些东西只能回忆，只能是孩童时候的专利，也许现在看的华丽的东西太多了，所以就掩盖了自己的眼睛 ·天津 王华



METAL GEAR SOLID

斯内克来访



作者 合金火腿

看来这次
我接受这
种任务真是太轻
率了……

要潜入被称为
"神鬼集中营"的
电软编辑部中找人，
真是太困难了……

电软

哼！谁叫
我是斯内
克，难不到
我……

我最拿手的
就是潜入了
……哼哼！
……

啊！

轰隆

惊！！
！！！

真不愧是举世无
双的英雄斯内克，
真当我们是死
的……

完美潜入了，
丝毫没有被
人发现！！

……
……

……
……

接下来是纸箱
潜入大法，我真
是酷毙了……

PS 2

斯内克干嘛
会跑到我们
这儿现……？

这还用说，
还不是风林
惹来的……

四周没有异样，
安全到达。

电制室

已经到达
目标地点了……

救命呀！
啊哈哈
哈哈哈
……

救命呀！
哈哈……
救命……

看来情况紧
急，要行动
了……

不许动！

哈哈哈

知道怕了
吧，你死
定了！！

还钱！
浑蛋！

哼哼……是
作者让你来
救我的吧？！
总算来了。

你是来
救他的？

交给我一样
的，闯家我
也有份的。
嘿嘿！

其实我是来
替作者交稿子
的，因为他没
钱宽带被停了，
没法传稿，
所以……

不会吧？！
你这就走啦！？
救我呀！

回见，
我先回
去了。

拜！欢迎再
来玩，慢走，
嘿嘿。

啊哈哈哈哈
……救命呀！
哈哈哈……

电软

嘿嘿……我已经
成功完成任务了，
正如你所说的，
电软编辑部真的
很恐怖呢！好可
怕，好惊啊！

END





■文/无无　编排/宇部

新天魔界 Generation of Chaos IV

ジェネレーション オブ カオス IV

PS2	厂商：Idea Factory	发售日：2004.4.22
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：—

～Story～

传说中的龙王，拥有无可匹敌的强大力量，是罗斯特大陆上力量的象征，人们对之深深地敬畏。

众神之战后，大陆上有多个种族并存。在阿乌鲁斯历1600年，住在大陆孤岛上的人民因迁徙与有翼人进行了一场战争。胜利后他们干脆就在寒冷地带建立了首都，多拉巴尼亚帝国从此诞生。

100多年后，阿乌鲁斯历1702年，多拉巴尼亚经过了几起沉浮后逐渐走向强大。他们开始了对整个大陆的侵略战，但谁也不知道，他们侵略的目的却是为了寻找龙王，那个罗斯特大陆上最强大最不可战胜的力量……

游戏基本以回合制进行，按月为单位。战斗和内政部分不分开，在地图上遇到敌人或进入敌人据点或敌人进入我方据点都会直接进入战斗部分。菜单的具体作用如下：

主菜单一览

指示	进入对各据点各武将的行动做具体指示的界面。
一览	可查看"武将"、"据点"、"俘虏"、"兵种"、"道具"、"技能"的具体情况。
地图	观看各势力目前的支配情况。
人事	调配武将职务，可任命军师及解雇。
买卖	到领地内的各据点进行道具交易，根据据点商业度和地域的不同可以买到不同的道具。
机能	游戏环境的设定。
战记	SAVE/LOAD
终了	使用此指令完成我军回合。

在大地图上显示的统筹性的菜单，这里要注意的是"人事"。我方武将每人每月都是要支付给其一定费用的，如果有一些无能的武将的话不妨将其开除掉节约开支。

分菜单一览

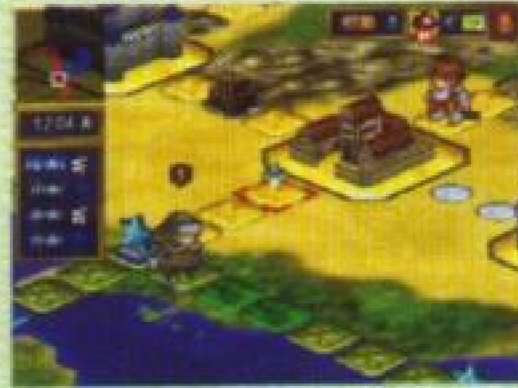
选"指示"一项后在我方据点或武将上按○后出现的菜单。

移动	将该据点中的武将移动出去，移动距离视武将自身的移动力而定。
征兵	R1为加满，补充损失的兵员，不同的兵种耗费的金钱数也不同。
开发	将据点周围的空地改变为"平地"、"森林"、"岩场"、"水边"、"沙场"等地形，可视自身兵种情况做出有利于自己的作战环境，同时因为空地是不能通过的，这也是制作道路的方法。适用对象也包括据点周围的各设施，可以将之变回平地或更改为其他设施。
忠义	增加对象武将忠诚度，通过给予金钱或道具来实现。
政治	筑城可以增加据点城防度，投资可以增加据点商业度，只是这两种行为的实施都会花费大量时间，需要找一些内政力较强的角色实施来缩短时间。同盟则可与战场中的势力结盟，但实际用处不大，敌人说翻脸就翻脸，照打不误。
探索	对据点内进行搜索，看实施武将的魅力决定结果，有武将失踪的危险，但一般都会探索出珍稀道具或一些隐藏角色来。
俘虏	对该据点所有的俘虏做出处置，可说得、释放和杀掉。
能力	查看处在该据点的武将的具体能力数值和兵种能力。
领主	任命位于该城市里的一名武将成为领主。
编成	使武将成为防卫武将，名单最大4人，在防卫战中只会出现名单中的4名武将。

基本这些就是游戏进行中最基本的东西了，其中开发不仅是对道路环境的改变，也可以把据点附近的任意设施变为整地、寨、征兵所、工场、疗养所、墓地中的任一种，其中征兵所和疗养所都有补给的功能，在经过墓地的时候随机遇敌的几率会大一些，而最有用的当数工场了，每一个工场每月都会上交一个道具，而且其中不乏高质量的道具出现，多开发几个工场的话不仅战斗需要满足了，在拉拢敌人的时候也有用。制作道路多用于攻击敌人城堡时，可以省得走很多弯路。

探索是本作相当有趣的一个元素，基本上在洞窟、村落、城市等据点都可以进行探索。而结果一般都会很令人振奋，比如得到一些珍贵道具啦，在洞窟的话有时会进入战斗，与一种很稀有的兵种作战，战胜之则有机会请它做副将，还有在一些特殊的地方探索就会发生情节，一些超强力的角色就会加入……我们会在后面做一个总结。去探索的角色魅力高的话，很容易就能收到很好的效果，时间也花不了几回合。而如果角色魅力低的话，不仅很有可能什么也探不到还会花费很多时间，还有可能失踪……





关于俘虏，要注意的是一名角色最多只能带3名俘虏，所以如果俘虏到了强力角色的话记得找个城进去后说得。说得的成功率也主要取决于魅力，同种族间的说得率会比较高，实在不行S/L大法也可以用。但是也有的种族之间是完全无法说得成功的……而要注意的是俘虏也是要花钱的，所以抓到后尽量快点说得或者进行处置为妙。

设置领主后该据点就会结成一个小队，而如果不设领主的话如果据点被攻占的话该据点内所有武将都会成为敌人的俘虏！

在敌人城市上按○后出现的菜单。

引拔	指定敌方武将加入我军，但有被杀的危险。
破坏	减低指定敌据点的城防或商业度，但成功率不高。
能力	查看敌据点内武将的详细情报。
贿赂	降低敌方武将忠诚度，通过给予金钱或道具来实现。
禁咒	特定人物才拥有的法术，可直接攻击敌方指定据点，视法术不同有不同的效果，花费时间也不同。
俘虏	查看敌据点内的俘虏情况。

引拔所需要的也是魅力，如果对象忠诚度高的话就不容易成功，之前多做一些降低他忠诚的工作后再去说得他。根据对象角色的义理度，有时还会有前去招降的角色被杀的情况发生，所以如果是自军的重要人物去招降的时

候还是最好存个盘保险。

比起破坏，显然禁咒的效果要大得多。但会禁咒的角色很少，且实施后角色不能行动的时间也较长，使用的时候一定要统揽全局后再做出决断。

移动	手动指定队伍或武将的移动目的地
指示	更改原既定攻击方案。
物品	使用身上携带的道具。
技	使用装备的技，但会消耗相应的SP。
必杀技	使用人物拥有的必杀技，画面下方的槽满一条可以放一次。

珍稀道具

游戏中珍稀道具有不少，其中最有效的当数转职道具了。不仅能改变角色的职业，还可以调整角色所带的兵种，如果能够把兵种转成比较强的兵种，战斗起来就会很轻松。下面是目前所知的转职道具：

■将领转职用

老实说，武将的转职除了改变一下外形和可装备武器等之外，没有什么太大的改变，角色受能力所限，作战方法不会发生什么太大的变化。当然有些职业可用的装备的特级优势也是不可比的。转职必须在角色达到RANK A之后使用道具才可以进行。

道具名称	使用前职业	使用后职业
白骑士的纹章	骑士	白骑士
黑の首饰	骑士	暗黑骑士
禁断の书	魔导士	暗黑魔导士
圣者之宝典	魔导师	大司教
切腹のご沙汰	侍	落武者
黄金のリンゴ	クレリック	ハイプリスド
魔力の源	魔术师	大魔术师
黄金のハイブル	シスター	神官
帝の书状	侍	将军
恶魔の纹章	魔剑士	テモンナイト
虎之卷	忍者	头领
恶魔之书	暗魔术师	テモンサマナー
航海日志	バイギッグ	キャプテソ
天使の指轮	斗士	圣斗士
イバラの冠	斗士	邪斗士
强者之证	海盗	狂战士
龙の落とし子	水斗士	アクアプリソセス
水龙之守护	水剑士	アクアブナイト
ドラゴンソヴル	战士	龙战士
银色之弹丸	ガンナー	スナイパー

■兵种转职

这里相对就比较有效，不仅是最后几个超强的兵种，就是转成暗夜骑士，足经这类相对优势较大的兵种，对作战也会相当有利。

道具名称	可更换兵种
恶魔の声	デモンナイド
魔术师の锭	マシジャン
鱼人之鳞	マーマン
鬼之棍棒	鬼
骨つき肉	スケルトン
船员之证	パイレーツ
森之なの息	マシックハンター
钢铁之矢	ハンター
るさぎ耳	ラビトニアン
狼之牙	狼人
士兵之心得	杂兵
カエル之翎	ウォリア
骑士之称号	骑士
ネコ之毛	ウィザード

道具名称	可更换兵种
人鱼之歌	マーメイド
セイレーン之羽	セイレーン
バンパイアエキス	バンパイア
印笼	武者
おお目玉	ビッグアイ
にぎらあし	足轻
龙之鳞片	龙战士
十字手里剑	マスターニンジャ
白之羽	エンジェルナイト
手里剑	クノイチ
カエル之羽	フロッグマン
黄金の虫	红色的小虫
木人剑	木人
土偶	机械人

道具名称	可更换兵种
首轮	狼
地狱の断头台	无头骑士
白い毛皮	雪人
钢铁の鬼	铁魔人

道具名称	可更换兵种
飞龙の尾	飞龙
恶魔の骨	牛头怪
腐った龙の尾	龙
龙の尾	喷火龙

大陆上的9个势力

这就是构成故事的主线的9个势力，其中有很多性格鲜明的角色，也有很多能力很强的角色，攻打其所属势力时不要忘记收到他们。

■多拉巴尼亚帝国——首都设在极其寒冷的地方的帝国，原来虽然是王国，但后来的一场革命将其变为了帝国。

这也是主角吉娜所处的国家，基本难度不高，很适合初学者玩。后面我们会有详细讲解。

■解放军——在乱世中致力于保护无辜大众的义勇军，其中很多成员的家人和朋友都被战乱夺去了生命。

男主角所在势力，难度也不是很高。相对帝国军，解放军是从另外一个视点去看这场战争的。而男女主角间的冲突也由此而生……

■梦魇——治理着罗斯特大陆西北部的小岛的魔族，舍弃了古老的制度而力图创造一个新的时代。

虽然魔族的力量不可小看，但也并不是什么特别强的势力，相对来说情节显得有点平淡。





■月光之民——拥有不可思议的奇妙力量的人类，有着和其他人类不同的文明。

这分明就是一帮忍者嘛！有动画必杀的人有好几个，而且足轻部队的铁炮攻击力可不是闹着玩的，运用得当可是非常强的一个势力。

■艾鲁内斯公国——以精灵族统治为中心的公国，精灵们爱好自然，喜欢和平，但对人类抱有警戒心。

精灵一族真是可怜，爱自然爱来爱去反而被人家围攻，叹，这年头……精灵族也没有什么勇士，刚开始的一段比较难挨。这个势力的剧情也不分章节，一上来就是大地图，这倒给玩家不小的发挥余地，就看你能不能拯救善良的精灵族了。

■天空的飞翼骑兵——生活在山岳地带的有翼人势力，本来他们不是什么好战分子，但为了保卫家园还是出阵抵抗入侵者。

这算得上是除了主角势力外比较强的势力了，几个角色的能力都很强，尤其是首领的妹妹，不仅魅力无敌的高，在探索和说得时都能发挥作用，还会复活必杀，在部队快全灭的时候放一个……人海战+车轮战，耗也耗死他！用其他势力玩的时候要注意说得她。

■人鱼族——栖息在阿库艾里斯海域的人鱼一族，和蛙族等相处得非常融洽。

也不是什么很强的势力，优势在于领地附近的海洋地形会增加自势力角色们的战斗力，防守方面还算过的去。只是进攻的话，就无疑要多下一点功夫了。

■野兽族群——住在森林深处的巨大洞窟里的怪兽军团，经常袭击人类，关于它们似乎有很多谜团……

也是完全自由的地图，狼王还算比较强的，暗黑魔法师也勉强可以一用，但其他的初期人员的确不强。不仅人员少，能力也不强，收入也不够……感





觉这是相对难度比较高的势力之一了。

■**鲁多拉姆兽人联合**——为了对抗人类而联合起来的猫族和蜥蜴人一族，以前这两个族群是敌手。

猫咪一族的智慧加上蜥蜴族的力量，搭配得还算合理。只是人数太少了，而且猫咪一旦被抓就GAME OVER。好在蜥蜴王的力量很强，初期让猫咪们专心搞内政，外战就交给蜥蜴族去吧。

隐藏人物

刚才在探索中提到了，游戏中会在一些特殊的地方出现强力人物，下面就给大家公布一些强力人物的入手方法。需要注意的是他们的加入是不分势力的，只要情节发展到可以去那个据点，就可以找到。当然也和探索人员的魅力有关，最好派魅力高的角色多试几次。

■**白骑士ナイトレイ　出现地点：ダビック**

能力超强的战士，拥有敌全体攻击的必杀技，兵种是圣骑士。他是某国的护卫骑士，但某一日他爱慕的公主被邪恶的魔法师施了法，使得她在白天长了一张猪的脸，到了晚上才能恢复原来的美丽容貌(好奇怪的法术哦- -|)。但白骑士并不嫌弃她，并陪着她浪迹天涯……





公主果然很怪，有着很强的直觉，在夜里变回人的时候能力也会提升200%，并会放一种攻击敌全体必杀，连续的打击后敌人数量一下由30减到1……首领更是只剩一口气，加上白骑士的强大……真的是很强。

■**ジャグラス　出现地点：グラブトン城**

不能带兵的海盗，只有一只鹦鹉作陪，不过可千万别小看这只鹦鹉，它可要比一般的帮手强得多，而且它会“变化”的必杀技，可以把对手的兵种变成很弱的飞虫！海盗也是无敌的强，简直就是单挑王，这2个人往往能够轻松剿灭对方30人的大部队。海盗会敌全体攻击的必杀技，2人还有特殊阵型“龙王阵”，使用这个阵型几乎所有指数都大幅上升，强！

■**ドラギラ　出现地点：バウラ灯台**

号称最强的魔剑士，但当前能力并不强，主要是缺乏经验。她的潜在能力非常的高，还会攻击敌全体的必杀技，这种必杀技不仅攻击力非常高，最要命的是还附加即死效果！其实单靠这招的攻击力，一般出一招小兵就全被灭了，就凭这一招也足可见她是很有发展前途的，强烈推荐！

■**モンブラン　出现地点：ザンディアの塔**

雪人一族的佼佼者，力量非常强大。但限于职业显得运用起来局限比较大。

■**ドグラ　出现地点：ディズ洞窟**

S级的铁魔人，职业上还是占很大便宜的。就是智力比较低，不过也很无所谓了，谁让它已经很强了呢！

这5个人里当数白骑士和单挑王最强，因为他俩能力算是比较平均的，而魔剑士的培养价值又是最高的。那2个大家伙相对的运动起来有点麻烦，不过也是非常强了。故事模式中得到这几个角色的话攻略会变得比较轻松，一定要得到！

因为游戏中势力比较多，所以这里就介绍一下情节比较多的女主角部分的一部分流程。顺便将基本作战方法说明一下，毕竟这个游戏自由度相当高，各势力攻略的方法但求合理，并无一定之规。

游戏的开始可以自由设定3名角色，从能力到名字都可以设定，他们的能力都不是很强，但有一定的潜在能力，也值得培养。他们作为浪人出现在游戏里，在各个地方都有机会收到他们。

第一章

侵略，往往打得善良的人们措手不及。帝国军瞬间就占领了王国，战争开始了。而帝国国王的目的，却在于寻找龙王……

基本这关就是练习用的，敌人只有一个城，首领是复仇心切的王国骑士。首先分配一下人事，据点的城市可以派人开发一下，城防度提高的话对防守战比较有利，因为站城楼上的弓箭手还是很有攻击力的。提高商业度不仅可以增加道具种类，在商业度达到5的时候该城市就会配备飞空艇，这玩意可以实现在同样拥有飞空艇的城市之间的瞬间移动，省去了很多部队移动的时间，在后期地图越来越大的时候是极其有用的。

敌人基本没什么威胁，整顿好内务后派兵把守住两条道路，他一点脾气也没有，根本攻不过来，把他手下有一定能力的人都招过来后就可以端了他老窝过关了。

不过过关时要注意的是，这个游戏的特点就是过关后地图会在原有基础上扩大，并保留过关时地图上的一切情况。所以要注意不要让自己的强力角色过于集中在某处，导致在下一关初期时忙于移动而无法发挥完全实力。

第二章

这关由上关的地图扩展而来，如果前面没有做好准备会有点麻烦。敌人有3个，分别是有翼人，野兽和兽人同盟。野兽会被其他2个夹击，撑不了多久就会挂掉，兽人离的最近，是要先打击的对象。先派个人把白骑士招到，这可是今后作战的绝对主力。再抄最下面一条路端了兽人的城，就是海盗王在的那个城，把他也招到，有这2个人的话作战会快很多。基本这关主要是让大家先习惯一下各兵种的作战特征，而且本关出现的敌人兵种也很丰富，推荐大家招几个暗夜骑士作战，他们在夜间能力会提升250%，攻击力会提升很多。另外雪人在雨雪天气下能力会提升，而很多兵种在雨雪天气能力都会下降，所以雪人最适合在雨雪天气下实施突袭（天气显示在画面左边，会预先显示后几个月的天气状况，根据这个调配兵种和作战吧）。而铁魔人防御力非常强，招几个也是很有必要的。据点方面能建设工场的一定要建起来，还有就是有规划地在几个相隔得比较远的城市发展商业，直到出现飞空艇为止，方便以后的作战。

兽人的攻势并不是非常强烈，把几个它们的出兵口派人把守住，然后送主力攻击部队往里推进。这是基本的攻城办法。兽人里有一个女妖兵的小兔兔很厉害，一定要招到。兽人的老大是个蜥蜴，相当强，RANK是A，还会范围必杀。用白骑士或单挑王来打会容易些。如果想用其他角色的话就要调整天气气候或者用暗夜骑士夜间突击，总之是要在蜥蜴最发挥不出实力的时候来打击他。成功后就要想办法说得他，毕竟他非常强。

这时野兽估计也该被灭了，争取把它的几只狼收到，都是比较强的。有翼人会主动攻击你的城，在险要关卡派重兵把守就行了，守城的同时还能俘虏他的人，翼人老大的妹妹很厉害，魅力非常高，一定要收，这样以后说得





和探索就有专人了。整理好部队就可以向上进发了，如果把翼人的几个特殊人物都收了的话光靠那个老大也造不成什么威胁，过关前多开发内政就行了。

这关要注意的是敌人会用禁咒攻击你的城，一般都是攻击武将比较多的城，所以没事不要把很多武将放在有飞空艇的城，免得辛苦建设好的设施被人家一炮轰了。兽人的几只猫咪和翼人也会禁咒，收了之后可以轰击敌人主城，否则如果敌人主城的内政满了之后他会招到很多杂鱼，虽说不强，可打起来也费时间。

第三章

突然有怪龙袭击帝国首都的报告，国王认为这也许是个找到龙王的绝好机会，于是派大军前往……





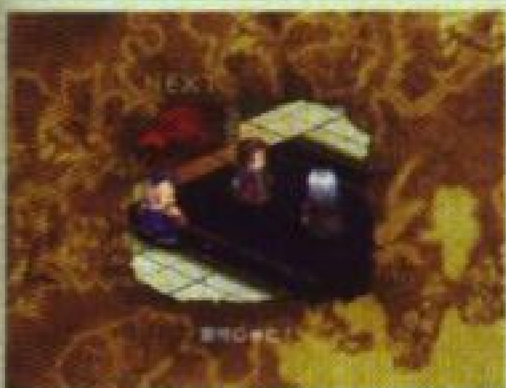
感觉主角的章节都是教玩家一些游戏要领，这关就是教大家如何调配最强兵种。因为本关的BOSS是只龙，非常的强，出现地点又在自己的老窝后面，好在不会移动。不过那也得让我们的战斗英雄来回跑了，这时候飞空艇的重要性就显露出来了。龙的HP显示为9999，其实已经超了，所以刚开始打的几下不会费它血。它实在太强了，一般的兵去打简直就是给它去喂食。如果觉得动脑子大可以让二小强上去打，单挑王自己就可以灭了它。如果想调配兵种的话就得多想想，基本上远程攻击很有效，但魔法师攻击力太低，最好是在晴天用足轻部队的铁炮去打，阵型用背水，这样主将会在前面扛着，只要注意回复HP就行，关键是靠后面兄弟们的炮打，还算是比较轻松的。

第四章

吉娜在押送尸龙的时候被一队人袭击，而她又见到了那个男人。"你为什么要离开我，为什么要抛下我！"但面对他的时候，吉娜没有质问他，任凭雨水打湿着她的脸。

瓦伦佐利亚，原帝国军所属，在吉娜还在军校的时候就给予吉娜很大帮助，两人互相爱恋。只是有一天，他却走了，没有留下任何消息。

没想到再次遇见他，他已成为帝国的敌人，只是他对吉娜还是一样的温柔，而吉娜的心中却早已乱作一团。就在这时候，帝国军队又接到上层的旨意，准备出兵了……



再次是三军对垒，收了这么多强人作战会很轻松。这关要注意的就是地形，人鱼和精灵都很会借地利之便和你打消耗战。只是他们都没什么强人，很轻松就可以攻下来。月光之民要留在最后集中精力打，他们的实力还是很强的。多尝试去包围敌人吧，一般攻击高就用包围，攻击低就用专守，这样控制整个队形前移，很自然就把敌人包围起来打了。月光的忍者MM会动画必杀，还有个大叔足轻的铁炮很强，要注意，当然之后也一定要招过来。还有就是月光之民的主城附近的一个塔里有超强魔剑士，一定要招到。

"你，真的可以忘记吉娜吗？你们两个的事就这样了吗？"佛雷萨问瓦伦佐利亚，他少有地陷入沉思，并转过身去，"我也不知道。""好，我明白了。您的私事就交给我了，毕竟这也是我的责任……"

第五章

帝国的首都突然被海贼偷袭，吉娜认为这些海贼只认钱，一定是有人指使他们这么做的，但事不迟疑，必须先回救。

敌人只有一个，但主力都是暗夜骑士，在夜里会造成很大麻烦。而且有一些人被打败后不会被俘虏，连杀掉的机会都没有，这是最讨厌的地方。好在他们势单力孤，难成气候，我方大军只需要注意白天主动攻击，夜间严守据点便可。BOSS的兵种是僵尸龙，但感觉并不是特别强，攻打下来并不太难。

战斗结束了，佛雷萨出现在吉娜面前，"请跟我来，有个人想见您。"但吉娜无论如何也想不到，居然会是他！

"你的伤好像已经没事了呢。"瓦伦佐利亚淡淡地说道，柔情蜜意，仍在其中。"帝国军马上就要和解放军正面作战了，我不想我们两个成为敌人，也不希望你有什么意外。所以，跟我走吧，和我一起……"

这无异于一个晴天霹雳，"你说什么！你怎么现在才来和我说这些，现在，你让我怎么办？我该怎么办？"

佛雷萨也认为帝国追求的龙王的力量，是帝国不可驾驭的，终究会反被其害。帝国不停地寻找着龙王，需要有人来阻止他们，以免龙王复活后毁掉整个世界。

面对着两个选择，吉娜何去何从？是助纣为虐，还是弃暗投明？是坚持理想，还是像个真正的女人一样勇敢地去追求爱情？是抛弃情郎，还是抛弃患难与共的战友？这，只有看你如何取舍了。

因为基本作战大家都应该明了了，那这故事的最后一段就让你自己去谱写吧。

但无论怎样，都只能哀叹天公弄人，人们全力追求的事情，却往往事与愿违。最终故事只落得个惨淡收场。

生于乱世，谁可相依？

也许，这才是最真实的结局吧……

通版一次后会出现隐藏势力，其中有系列的很多重要人物出场，也有很多强力角色，基本难度较高，讲述的是最后和龙王作战的故事。

知错就改：《变形金刚创世纪》画集价格更正启示

本刊上期160页刊出的《变形金刚创世纪》邮购广告，价格错印为88元，正确零售价为39元。被错印的价格吓到的朋友，这次不要错过了哟。

现在汇款42元即可获得：

1、精心泡制资料CD一枚。从动画/漫画/游戏/玩具四方面全面介绍变形金刚20年中全部系列，其中动画部分还有片头片尾欣赏。另外加入20年中大部分系列玩具的电视广告片段。无论你是老鸟还是菜鸟都要看的东西（电脑用）
2、大16开120页画集一本。网罗国际上知名画师的变形金刚作品。
3、大版贴纸一张，怀旧之用。
4、牛皮纸档案袋一个，个性十足，又保护书。
5、邮政泡沫袋，装在这里邮寄保护画集不被损坏。
6、挂号邮寄，不会丢失！

地址：北京市东四邮局24号信箱
邮编：100010
收款人：汪寅
（按88元汇款的朋友也不用急，我们会把余款退回。）





洛克人ZERO3



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.4.23	
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——

■文/C.A.B.　编排/宇韶

System Point 1　操作讲解

A……………………跳跃
B……………………武器1
R+B…………………武器2
L……………………冲刺
START………………打开菜单
ステータス……武器、盔甲等变更
EXスキル…………EX技能选择
オプション…………改变按键方式
エルフリスト…………查看精灵

本作的武器都不用练级，可直接蓄力攻击。属性相克：冰→电→火→冰（通常情况下）

System Point 2　其它方面

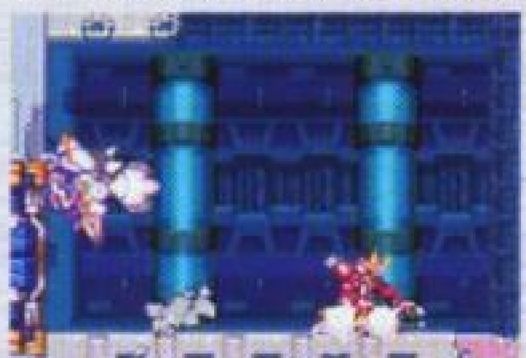
过关评价…………任务完成度20%
过关时间……………………20%
杀敌数量……………………15%
受伤情况……………………15%
接关次数……………………15%
精灵辅助……………………15%
总分…………………………100
任务总评价…………………100
精灵数据芯片…………亮的可以直接使用，其它的都表示已得到但不能直接使用（去LAB问博士就可以用了）。

注：任务总评价低于95分，最终等级就不能为S。

在打倒エルピス的2个月后，ZERO正和雪儿在远离基地外的雪原上执行任务，突然雪儿在远处发现了一艘不明战舰，这艘幽灵般的战舰是从何而来的呢？带着许多疑问和好奇，ZERO等人靠近了战舰……

[MISSION 1] 故事序章

离开了雪儿一行人，ZERO独自一人来到了战舰门口，此时遇见了4天王之一的ハルピュイア，得知另外二天王正在与不明身份的BOSS展开战斗，而且还希望ZERO能够前去帮助他们，ZERO得



知情况后也听见了从战舰内部发出的诡异之声，便决定继续前进……在后半段的关卡中会出现一些新的敌人，那些在空中左右移动的飞行物可以用剑攻击其尾部；地面滚动的球状物体目前还没有办法干掉它，先避之。踏上楼顶，看见了二天王正在被BOSS猛K。见到前来援助的ZERO，BOSS的头目终于出现并威胁ZERO说出了已经使用黑暗精灵创造出了新的军团，等待着ZERO的挑战……

■**本关要点**——路上的敌人推荐使用剑来对付，看见地中穿行的机械虫先不要走动，待其跳出地面后攻击即可。

BOSS的攻击方式死板，用蓄力攻击更好。

过关后雪儿会和你聊几句，之后去LAB找博士按1键对话，得到新的武器和任务指示。（以后再和博士对话就可以得到芯片上的精灵了）

回到总控室，与雪儿对话就可以选择4个新的任务了。

[MISSION 2] アグニスかざんの基地

这关是火属性的一关，不论是场景还是BOSS都是带着火。开始在不远处会出现4个扔滚球的障碍物，这里特别要注意后面的两个，背景的火山喷发会出现落石效果，等待时机再上前攻击。之后的一些从岩浆里升出的小路有着固定的走动路线，看准了跳过去。来到浮台时要注意岩浆柱的高低运作，掌握时间差跳过去。后半程的关卡与之前的差不多，但第二次越过岩浆中浮台的动作一定要快，实在不行就跳上下一个坠落的浮台，千万不要冲得太快，否则掉下了便一击毙命。行程中的那间房间会有30秒时间让玩家躲避随机出现的障碍机械，在那里最好用剑迅速砍掉出现的每一个机器，这样可以提高过关时间，但要小心从背后出现的敌人。

■**BOSS攻破法**——关底BOSS为火属性的。如果之前得到了电属性芯片就更容易对付了。BOSS的攻击方式比较灵活，在近身时会喷火也可能会向四周发射火焰弹，火焰弹的轨迹是明显有规



律的，而如果喷火的话就只有跳起来抓墙回避。在远距离时可能会放出回旋标，只要不动就可以安全躲过了。

注：如果在BOSS露出尾巴的时候到其身后砍掉，那它的尾巴就会在地上不停地跳动，很有趣但也时常带有攻击力的哦；在对付本关BOSS时用手枝蓄力攻击可以让BOSS达钝一定时间，有特殊效果。

[MISSION 3] カイジョウのハイウェイあとち

在开始处看见狡猾的BOSS进入了潜水艇，一路追赶，目标是防止BOSS打开关卡中的4个开关。BOSS使用的潜水艇周围带刺，要小心别碰上它。水下的场景一片废墟，敌人的数量不多，但带刺的地方比较多，最好沿着水底的地面慢慢前进，只要比BOSS先到终点即可完成本关的任务。一些放浮冰的机械没有什么杀伤力（可以站在浮冰上来到水面上，有好东西哦），而那些机械鱼就比较烦人了，利用跳跃攻击可以使光剑的攻击范围变大，这种传统的攻击手段，对付接近的鱼很实用。关中的小BOSS就是ZERO一代最终BOSS的简化形式，攻击方式只有激光、落石、用手抓以及发射5条火焰，激光只要看准时机跳起即可，火焰只要站在中间偏右的位置就不用担心被击中了，用手抓和落石只要反应稍快即可避过。

■**BOSS攻破法**——本关BOSS很小



巧，其攻击方式也很一般。在它发射4枚跟踪导弹时就站在一边用武器打掉，注意不要太过于靠近BOSS，很可能会放出三角冰柱来。如果见它爬墙上去，那就得听声音了，有"呀"的叫声就立刻向一边前冲避开，最好在它落的瞬间给它一击，如果没有声音就站在中间等候，BOSS会从左或右两边下来，同样趁机攻击它，但要注意上方落下的碎片。配合火属性芯片用不了几次就可以打败它了。

注：使用手枝对付BOSS会有特效。

[MISSION 4] ヘイキ再生工场

相对于前两关来说这关比较容易通过。关中的大多数敌人在之前的关卡中没有出现过，如监视器、老鼠洞、垃圾传送装置等。监视器的监视范围不大，就算被监视到其攻击火力也不猛，容易干掉。老鼠洞比较麻烦，特别是对于不熟悉版面的玩家来说最好走的慢些，看见有老鼠的地方就攻击4次，要掌握老鼠出洞的速度，每个洞里有4只。而垃圾传送带上的垃圾最好用蓄力技清除，最好去打一下边上的方向开关来改变传送带的移动方向。在此关中还有一些吊空的锤子和电线，用跳跃可以越过锤子的攻击范围，电线没什么好担心的，趁早破坏为好，不然掉在地上就麻烦了……

行程中的小BOSS蜜蜂窝有点难度，如果使A级以上来到此处就会发现每次都会有3只蜜蜂出窝，这里推荐大家使



用手杖，先在中间等候蜂窝打开，之后利用蓄力攻击一次。在砍3只蜜蜂的位置，把只有1只蜜蜂所在的那只打掉即可（如果那只蜜蜂在上面就先在中间引诱，之后往这边移动避过即可）。

■**BOSS攻破法**——关底BOSS很好对付。BOSS的攻击方式有4种：空中放电波，发招前有明显的姿势，不要待在它的正下方即可；分身放电也有明显的姿势，看准时机跳跃闪避；召唤飞蝶是最普通的攻击手段，看准BOSS的攻击方向冲刺到另一边趁机攻击它吧。最后1种是A级以上评价才会有的攻击方式：反弹电珠，听见它使用此招前的说话声就往一边冲刺爬墙，不用担心会被击中。

注：利用手杖蓄力攻击锤子可以使锤子顶破某些特定的墙壁！

[MISSION 5] 旧きょじゅうく

和第4关一样，版面的难度不高，敌人的种类也很少，行程中除了一些小兵外还要注意地面的钢性再生植物，看见后尽快干掉，否则1变3，3变9，会越来越多。任务途中经过的那个房间会看见两只黑暗精灵在对话，好像在预示着将要发生的事情……继续前进，发现前面没有路可走，只有随着下落的平台往下方移动。最好每下降1个平台就往左边移动1格，直到移动到左边第2格就不要再移动了。安全来到底下的地面后继续向右前进看见一空旷的场地并听见有不明的声音从地下传来。此时要与小BOSS机械蜥蜴对战。机械蜥蜴冰没有克制它的属性，只有慢慢打，推荐玩家使用剑和盾组合攻击。它的攻击方式只有2种，直线爬出地面就使用跳跃和剑来回避、攻击；弯曲地爬出地面就使用盾来反弹子弹，也能顺便攻击到它。完成战斗后前行不久便能进入BOSS房间了。

■**BOSS攻破法**——“螳螂”的攻击手段不多，回转飞刀的攻击范围虽然广，但飞刀是贴墙滚动的，跳跃就能避开，如果BOSS在地面近身放这招，那就只有瞬间利用冲刺躲闪了！看见它向空中发射光线，就利用时机上前猛K，之后爬墙就能避开石柱攻击了。BOSS在地面有时会放出手臂，此时爬墙躲闪，在其收回手臂时可以K它一下。A级以上绝招是爬墙30度俯冲攻击，看它往哪边爬墙就往哪边躲闪，不难避开。

注：用火属性蓄力技可以把挡道的植物烧掉。

过关后发生剧情，得知敌方总头目正在复制X，4天王的ハルピュイア无力阻止这一举动，看来ZERO将可能会再一次面对X……之后从雪儿那得知黑暗双子正准备着控制一巨大ミサイル（导弹）设法进入我方领空，正要ZERO接受紧急任务去阻止。





[MISSION 6] ミサイル エリアZ-3079

特殊任务的难度还是比较高的，对于从来不玩动作游戏的玩家会比较苦手。本关的关卡设计得很不错，前半程是在塔楼上进行的，后半程就要攀上导弹进入内部了，真够刺激的。塔楼中设置了许多监视器和兵营，监视器不难对付但紫色兵营就要靠点技巧了，用剑的蓄力砍后再砍一下就可以消灭它了，不过此时顶部放出的飞虫会向ZERO飞来，一定要攻击速度快，之后躲闪一下即可轻松解决。有几个兵营的所在地形对ZERO的攻击不太有利，要注意了。经过了一番努力后终于来到了神秘的Z-3079号房间看见了巨大ミサイル。不料，导弹突然发射了，ZERO也跟着跳了上去……

来到导弹的尾部，进入其内部，最好使用手杖进行层层突破，抵达最后的双子所在的主控室。

■**BOSS攻破法**——黑暗双子的攻击方式实在太弱了，一招是黄色精灵先撒闪光物质，之后蓝色精灵发射固定轨迹的4颗球，闪光物质沾在身上会影响行动，而看见蓝色球体放出后就从中间往右跳跃即可回避。双子在HP所剩不多的时候很可能会合体进行攻击，合体后的双子面积很大，还会向地面放出两边分散的串珠，只要看准时机跳起顺便给它一击。



注：在任务中最好先酱好力再前进，这样会降低不少难度。

过关后ZERO看见了黑暗双子的母亲以及总头目驾驶的机器人，黑暗精灵明显已经被总头目所控制，吸收了黑暗精灵后，机器人变得更强了。此时ハルピュイア又赶来阻止，但还是被BOSS击败了……

回到基地，总头目发来消息，说X的复制工作已经基本完成，X也向ZERO发起了挑战。



刚和X说完话，就得知基地附近地区又出现了3个被复制的小BOSS，对ZERO来说这不算大事，那就先解决这几个家伙吧。再一次与雪儿说话就可以选择那3关了。

[MISSION 7] ゆうやみの砂ばく



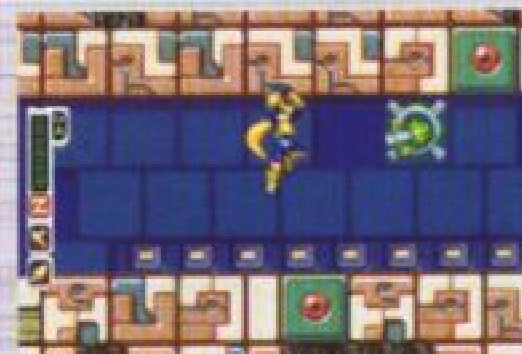
这3关的场景和BOSS与前两作非常相似，但场景是经过重新制作的，其中的敌人种类和布置也完全不一样。本关要注意的是地面的流沙与炸弹，这种组合使得版面更有难度，在移动过程中所做出的每一个动作都有可能会导致受伤，不熟悉版面还是慢慢前进为好。要注意的是流沙不但会改变ZERO的移动方向，如果是平面流沙的话还会把ZERO吸入其中，所以动作不要过慢，该使用冲刺的地方就多利用冲刺避开杂兵与流沙。关中的小BOSS难度不高，视空中坠落的浮雷后时间差去攻击BOSS，不要离BOSS太近，否则会来不及避开，用冰属性对付效果不错。后半程的版面会有2架直升机挡路，建议用剑跳起一下下地砍比较好，使用蓄力会来不及对付不断跳下的士兵。最后要注意空中落下的4个浮雷，不要走得太快，小心些。

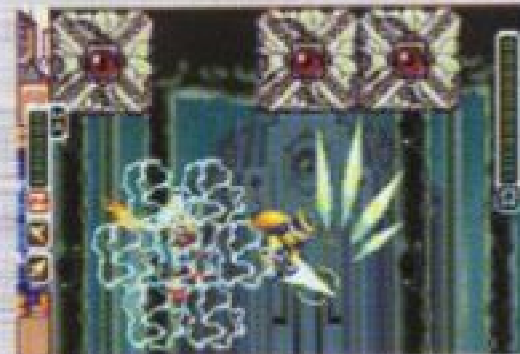
■**BOSS攻破法**——法老的样子看上去要比以前更酷了。其攻击方式却没多大的改变。法老一开始还是会丢出法杖，只要在另一边等它过来就可以攻击它了。使用冰属性盔甲效果会更好。每攻击BOSS2次，它就会召唤棺材来包夹ZERO，前2–3次先用冲刺+跳跃避开，最后一次的夹击速度明显要比以前快一点，早点起跳是攀上棺材的关键。A级以上评价时BOSS会改变地形，此时玩家要尽快使用蓄力攻击BOSS，使地面变为原样。

注：本关版面中一些空中下落的浮雷比较麻烦，尤其是小BOSS时所出现的浮雷下落时的地点不同，玩家要运用好冲刺与跳跃来回避。

[MISSION 8] アナトレーのモリ

本关就是2代中的第1关，场景中的蜜蜂依然存在，虽然数量少了点但一些蜜蜂所在的位置都比较阴险，玩家的反应要够快才抵挡住飞冲而来的蜜蜂。前半段关卡与2代基本相同，一样可以用火属性蓄力攻击把树叶烧掉，在上方可以取得一些精灵数据芯片。前进到基地内部，这里的版面设计完全与2代不同了，新设的移动机关版面难度比较高，一些石块可以用手杖蓄力推动，玩家在这里的前进速度一定要快，每个机关都要压到版面不震动后再前进，否则没有完全移开的石块可能会压死来不及通过的ZERO……除了机关





以外，墙壁中的炮台也很阴险，会突然之间出现在眼前，此时不要靠近炮台，攻击一下即可（炮台出现后4秒内不会开炮）。BOSS房间前的大石块可以用手杖破坏，下面有好东西哦。

■**BOSS攻破法**——猴子的攻击方式和以前几乎一样，但这里地形有些不利，开始时它会猛冲过来，记得要用跳跃回避。之后BOSS可能会召唤小猴，与以前不同的是，这次召唤的数量多达9只，不到最后不要跳下墙壁，等待BOSS本体过来后再跳至另一边进行攻击。如果看见它旋转就立刻攀墙躲避，3个火球的速度不快，躲避空间很大。BOSS战的版面是由可破坏的石块所构成，因此有时它会左右不停地撞碎石块，只要站在将要被它撞中的那一石块的旁边那一石块上蓄力等待，待其撞击的瞬间猛K即可。本关的BOSS非常活跃，用电属性芯片对付效果更好。

注：在与BOSS较量时千万不要亲自打破地面的石块，否则卡在里面被猛K的滋味可不好受……



[MISSION 9] コオリのゼンセン基地



又是有水的一关，这关的音乐就是1代中秘密基地的那关，感觉真不错。刚开始要在水下通过，水中的敌人不多，只有黄色机器人和机械鱼2种，不难对付。来到地下基地内部，向上方前进，途中有一些放滚球的障碍和士兵，用蓄力斩便可轻松解决，顶部的冰柱根本不用担心。通过了层层士兵的抵御后赶到BOSS房间。

■**BOSS攻破法**——也和1代的攻击方式完全一样，但BOSS在放手腕的冷气时会带有冰刺，要注意利用前冲和跳跃躲避，千万不要往一边去攀墙，那儿也会有冷气所形成的冰刺！其他的攻击没有区别，空中跳跃后可能会投下2个冰球，待其落地后尽早干掉，BOSS从头部喷出的4枚冰刺没有太大的杀伤力，最好的回避方法是站在BOSS面前，这样还可以趁机K它几下，地面不滑是站在此处最好的理由。

注：这关的版面难度非常低，但一样不能疏忽。



[MISSION 10] エリアX-2



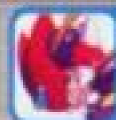


终于要执行消灭被复制的X-2的任务了，在关中玩家会尝试到与PS版相似的移动平台加上许多带刺的边缘地区，虽然ZERO的攀爬能力没有像X那样可以固定在墙壁上，但版面中平台的移动速度不快，有刺边缘也没PS版那样多，所以玩家可以放开手脚，不必那么紧张。而惟一要注意的是墙壁上的一些类似监视器的固定时间会发射子弹的机械，在靠近这些机械时务必要注意利用浮台或盾牌来挡住袭来的子弹。后期版面中一些精灵芯片的存放位置比较危险，建议过关之后再回来取。

■**BOSS攻破法**——X-2的攻击方式与1代相同，在本作中COPY的X-2有着比X-1更多的攻击手段。在变换属性器甲后其中绿色器甲的攻击是以前没有出现过的，只要X-2换装绿色时建议玩家要离它有1个屏幕的距离，它所发射的光球成直线性(或向下发射45度）且速度很快，此时可以利用跳跃躲避，冲刺到另一边攀墙的危险性较高，因为光球的轨迹是向上反射型的，这点要千万注意。

冰属性的冰弹躲法视发射角度而定，向前发射后用小跳，向下发射时离冰弹远些就可以了。火属性的火龙一般为2条一放，容易避开，而向四周发射的火球就比较麻烦，看准火球的落点后瞬间避开是个好办法。电属性的跟踪球速度慢，但如果此时ZERO攀墙的话，X很可能会在空中冲刺过来，记得要用蓄力击破它。X的招数非常多，这里就不做更多地说明了……

注：1.在攀爬浮台时要算好跳跃的距离，最好不要使用冲刺状态攀浮台。2.关中所有固定发射子弹的机械都不必击毁，可以利用攀墙和跳跃技巧通过，清除这些机械的危险性过高。3.A级以上等级打X-2时它会加HP。完成X-2的任务后ZERO又接到了新的任务，8位叛官的其余4位的所在地点都已查明。



[MISSION 11] エネルギ-しせつ



第11关的版面非常长，中途有许多地方要利用电属性的蓄力技攻击电流柱从而打开电灯的开关，让一些在黑暗中飞行的蝴蝶能找到光源，这样ZERO在前进过程中可以避免与蝴蝶碰撞，而在不开灯的情况下行动如果在GBA上玩就很难看清楚了。这些上下抖动飞行的蝴蝶最好用蓄力剑攻击消灭。开始处沿墙移动的滚钉对于普通玩家来说最好还是用带电属性的蓄力攻击后跳过去，至于那些3角形的机器人可以待其张开眼睛后击破。中途所经过1、3两个房间推荐使用手杖蓄力来打开门的开关，第2个房间的冰火防御设施没有什么难点，不行就跳上浮台吧。

■**BOSS攻破法**——作为叛官之一的“女性”角色，其攻击方式比较单一，看见有9个火球围绕着BOSS就立刻在另一边进行攀墙躲避，如果9个火球为3个一组成圆形滚动时就站在另一边的角落等开始的2组过去后再跳至中间利用小跳避过脚下的火球。BOSS的最后一招是把自己分成5个大火球，看准火球分散开后用冲刺站到版面中间，视最上方的火球运动方向而向一边做冲刺跳跃再返回中央的动作（方向要与火球相反）。最后在BOSS收回火球时再利用冲刺回避一下。总的来说本关BOSS不难对付。



注：利用手杖蓄力可以一次攻击2个开关，这样能加快过关速度。

BOSS房间前的一块刺地区域要小心上边移动着的炸弹，看准时机用手杖把自己顶上平台是不错的办法。



[MISSION 12] セツグン

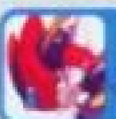
雪地关的场景与第1关有些相似，但出现的敌人种类繁多，蜜蜂、链球兵、直升机、兵营等都会在这关里出现。幸好本关的版面不长，而且还有一种轻松的过关方式——乘坐滑轨浮台。开始处干掉一些杂兵后来到一小岩壁前，利用（剑）蓄力在跳下去的瞬间把链球兵消灭后就能够乘上第1个浮台了。到了尽头之后攀上岩壁，继续击破下一个链球兵，乘上滑轨车前进，在浮台上要注意后面追来的链球兵。最后一次坐滑轨车在轨道的起点附近，玩家会看见迎面而来的链球兵，不用犹豫，击破它后乘上浮台就能抵达终点了。关中的小BOSS用火属性对付为利。最值得注意的是，在第3次乘坐滑轨车时利用手杖的EX技能向前方攻击，否则那些飞来的蜜蜂就……

■**BOSS攻破法**——相较前一关而言，此BOSS的攻击手段更弱了，一般在洛克人中出现的一些肥胖型的BOSS都比较废，本关也不例外。在它发出拳头的瞬间可以使用冲刺躲避，如果离得较远就不必担心了；如果它悬挂在空中，此时千万不要站在其下方躲避，只要在



两边稍微移动即可避过6颗冰刺攻击。A级以上时BOSS会使用链球旋转出冰刺，虽然规律不明显，但数量极少，来的及回避。

注：在与BOSS战斗时要小心头顶的冰刺，用火属性盔甲效果很好。



[MISSION 13] すいぼつしたトショカン

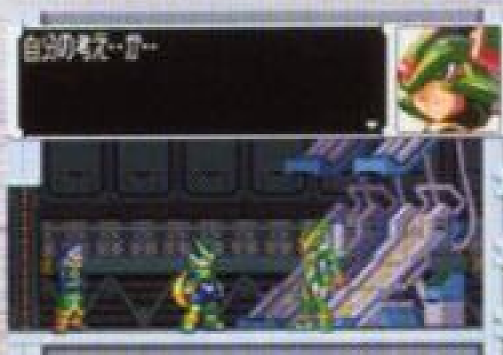
又是有水的一关，但本关的难度在于速度，前半程要求在水面通过，如果长时间待在水中就会触电！途中的机械乌龟可能当作浮台来使用，推荐用手枪攻击其头部。水面下的一些地方存放有芯片，想得到芯片可能会影响过关时间，还是以后来取吧。最后一段水下行动要迅速，可以利用第2只乌龟来回避一次电流，之后继续右行，攀上墙壁就能抵达室内了。在电脑房内可以查看最后的那些门里哪4扇门室必须进入的，只有进入规定的4扇门才能与BOSS对战。在这里玩家最好分两次把门的位置记好，这样也不会影响过关时间。最后那些水中的门一共有4层，只有中间两层的房间内才可能会出现芯片，2-2、、2-3、2-4、2-倒2(第2层倒数第2扇门)、3-2、3-3、3-倒2这几扇门最可疑，拿到第4

块芯片后就会发生BOSS战。

■**BOSS攻破法**——关匠BOSS的难度视等级与运气而定。等级为A级以上BOSS会使用最强力的一招：放电。在它钻出洞口后如果站立不动且尾部粘地，那就很有可能会放电。此时版面周围都会带有电波，掌握好时机大跳跃一次即可。它的普通攻击方式不强，最一般的攻击手段为先露出头部（此时抓紧时间攻击），再用尾部放出速度很慢的跟踪电球，只要不靠近洞口左右躲闪还是比较容易躲过的。最怕BOSS钻出洞穴后用尾巴直接攻击ZERO，那样可能会来不及躲避，推荐玩家在它钻出洞穴后立刻使用攀墙等待它的行动，这样会安全些。

[MISSION 14] 巨大エレベーター

很有特色的一关，关卡的难度基本达到了极限！刚开始是由一些钢管楼梯与一些分散的士兵所构成的区域，一些地方使用跳跃技巧很难通过，推荐玩家使用手杖蓄力，对付一下空中漂浮的机械会更容易些。右行走至尽头后顺梯而下，途中小心那些炸弹。进门来到垂直升降平台后难度开始不断提升，开始从两边下来的敌人数量并不多，但在解决完小BOSS后的难度就高了，不但两边下落的敌人种类繁多，其数量与频率也逐渐加快，实在不行就跳上两边的小浮台利用手杖在空中向下方垂直攻击，但要注意的是那些坦克会随着玩家的移动方向而改变位置，因此先干掉坦克是极其首要的。



■**BOSS攻破法**——BOSS放出机械船时以第2只为准，待第1只跳过之后就往前冲刺，此时第2只正好从ZERO身上越过，之后就离BOSS远些即可完全回避。另一招是丢垃圾，垃圾有铁棍和木箱两种，不论是丢什么垃圾都只要躲在它的身边等候，铁棍丢出后会反弹，而木箱则会被BOSS撞碎，这点是要注意的。最后一招就是放毒气了，5个球状物体会随着BOSS的身体沿着地面滚来，其中的空隙较大，跳跃即可。

注：本关难点在于升降台，要合理运用手杖才能对付两面夹击的士兵。

过关后去CMD左边的ROOM，看见ハルピュイア在里面，他告诉ZERO有关黑暗双子的另一阴谋，与博士商量后ZERO决定前去查看……

与雪儿对话后（选择[话をする]）X的魂会出现，他告诉了ZERO黑暗双子正在敌方基地的地下动力部进行秘密行动，要求ZERO赶去阻止。

[MISSION 15] アンダー アルカディア

特殊任务的难度很低，版面的设计虽然有移动的浮台与带刺的墙壁但范围不广，没几下子就可以潜入地下室了。室内有许多贴墙爬行的炸弹机器以及一些蜘蛛等敌人，慢慢前进并不会有多大的麻烦。这关推荐用剑来过关，使用蓄力斩会轻松许多。通过通往地下动力部的天井后终于来到双子所在的房间（中途要特别小心使用重拳攻击的士兵），此时发现总头目也在这里?！与ZERO对完话后留下了黑暗双子，试图阻止ZERO。

■**BOSS攻破法**——和之前一样，双子在一开始还是会在两边上下漂浮，此时如果用剑的蓄力可以1剑砍中2个！之后双子可能会绕圈旋转，只要站在中间按规率进行跳跃即可，记得最好攻击几下；如果双子进行大碰撞，在其撞击的瞬间闪到版面一边就行了，产生的火花是不会伤害到ZERO的；还有一招则是左右之间交换位置，用冲刺躲闪会很容易，如果在地面进行交换位置那就站在中间往两边跳跃即可避过。双子的HP少于一排后会进行合体技，利用冲刺与跳跃，掌握跳跃的距离就不会被击中了。

打败黑暗双子后就能够进入最后一关了，最终关的版面难度并不高，但首先还是需完成8场BOSS战（8位叛官）。

最终BOSS果然就是吸收了黑暗精灵，被头目所控制的巨型机器人。

BOSS的第一形态：第一形态与第一关相似，BOSS除了运用原有的攻击方式外还加上了剑的攻击。每次BOSS出剑会往地面冲击3次，一次比一次快，最后1次会带有碎石效果。另外BOSS的攻击速度也快了许多。

第二形态：巨型X与ZERO的合体。Z的攻击方式比较简单，光弹可用二段跳来躲避，光线只要在悬崖边攀墙即可，ZERO的光线在发射前会有蓄力光芒，此时跳起后看准落点便可。至于蛇行游动的光球先引诱至版面中央，之后用冲刺+二段跳离开就行了。



■**最终“ZERO”战**：ZERO的攻击方式特别多，已经达到了疯狂的水准！但作为洛克人这个游戏来说每位BOSS都一样会有其弱点存在！ZERO的弱点是动作不灵活，比较死板，虽然他的攻击速度和方式都比较快速且威力强大，但只要在其攻击的瞬间闪避，他一样会发出绝招，此时就是反击的时刻，至于ZERO的招数嘛……X5和X6中的升龙剑等绝招他都会使，这里就靠玩家自己了。

★A 关于EX技能

除了特殊任务和最终关以外，只要A级以上评价过关就能够得到BOSS的EX技能，在菜单中开启后就可以使用。以下是全部EX的说明，从左到右，从上到下。



1：用枪蓄力，放出的激光可以靠墙反弹。
2：装备电芯片用枪，可以射出两个方向的V型弹。
3：装备火芯片时用枪蓄力，可以放出火球，一定距离后爆炸。
4：装备冰芯片时用枪蓄力，可以放出三根冰针。
5：装备光剑，冲刺时按住攻击键，可以向前突刺攻击。
6：装备光剑，在空中按方向键下，再按攻击键，可以垂直向下攻击。
7：装备光剑，在地面按方向上，再按攻击键，可以向上攻击，升龙剑。
8：装备光剑，在地面按方向下，再按攻击键，可以放出冰冻剑气，攻击距离较远。
9：装备手杖，连按攻击键，可以用手杖连续攻击，就像百裂拳。
10：装备手杖，蓄力后按上和攻击键，可以向上放出4颗子弹。
11：装备盾时，蓄力后放开，盾会沿地面滚出，碰到障碍后会反弹回来。
12：装备盾时，蓄力后按下并放开，盾会围绕身体转动，形成保护圈。

★B 关于精灵芯片

本作中的精灵是以芯片的形式存放在关卡中，取得后可以去LAB见博士，对话后可以查明芯片上所记载的精灵数据。得到所有的芯片通关后会出现隐藏模式，进入方法：标题画面选择新游戏并按住R键即可。

总共180张芯片，基地内可以取得20张：023、044、058、092、099、106、107、116、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176。
序章：007、024、037、050、101、111、133、140、156、158。
アグニスかざんの基地：008、026、047、072、073、102、114、141、146、152。
カイジョウのハイウェイあとち：005、009、049、059、075、079、113、159、160、161。
ヘイキ再生工场：012、052、053、084、093、100、104、115、131、147。
旧きょじゅうく：001、013、028、039、048、067、074、112、135、145。
ミサイル エリアZ-3079：021、030、055、057、090、098、117、127、138、139。
ゆうやみの砂ばく：022、031、065、085、089、091、105、118、153、154。
アナトレーのモリ：002、014、040、063、071、076、108、119、134、157。
コオリのゼンセン基地：015、032、035、066、068、109、120、128、132、136。
エリアX-2：034、042、061、062、069、070、077、110、121、137。
エネルギーしせつ：004、056、064、078、082、095、124、149、150、155。
セツゲン：003、025、029、046、060、086、103、123、130、162。
すいぼつしたトショカン：010、016、017、018、033、043、051、094、096、125。
巨大エレベーター：027、041、045、054、080、088、122、129、144、148。
アンダー アルカディア：006、036、038、081、083、087、142、143、163、180。
最终关：011、019、020、097、126、151、164、177、178、179。

★C 关于盔甲的作用

——头部盔甲一共有4个

1：减短蓄力时间。 2：自动蓄力头盔。
3：站立不动时可以恢复HP。 4：正常盔甲。

——躯体盔甲共有6个

1：重力铠甲，受伤不反弹。 2：不受地形影响，如流沙不会陷入。
3：正常。 4：电属性盔甲。
5：冰属性盔甲。 6：火属性盔甲。

——脚部盔甲最多，共8个

1：加速时成无敌状态。 2：可以二段跳。
3：可以在水上跳。 4：正常盔甲。
5：拥有全部能力。 6：攀墙下落速度变慢。
7：站在冰面上部会滑。 8：走动速度加快。

★D 关于MINI游戏

在通关后发现在标题画面出现MINI这一选项，目前所得知的MINI游戏一共有7个。



盖娜 Kaena

由法国Xilam公司制作的同名CG电影改编而来，NAMCO负责相对应的PS2游戏，游戏以电影的剧情为主，并加入更多互动、战斗、解谜要素，以提供不同于电影版本的互动乐趣。在游戏中玩家操纵的是女主角盖娜，因为遭遇太空船爆炸而流落到一个神秘的星球，而故事也就此展开。想要体验双重的乐趣，就请玩家看一看电影版的Kaena吧。

■文/魔舞之妖刀　编排/宇部

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

操作说明

←→	转身
↑↓	前进、后退
Select	察看当前武器状态
Start	菜单
△	迅速转身
□	战斗时为追加攻击
×	踩踏（用来破坏罐子等物品）/攻击
○	使用、调查/防御
L2	切换投射武器
R2	切换刀
R1+方向	快速移动（战斗中极为有用）

武器系统

游戏中共有五种武器可供选择，除弓箭外，每种武器根据输入键位不同，分别可以使出三至四种不同的攻击效果。对于发射武器来讲，只有具备可攻击目标时，按动R1键才会有效。具体介绍及使用方法见下表。



ヴェカリアン・ナイフ

——贝卡利安·金属的小刀，附带冰块攻击效果，攻击速度很快，缺点是对付硬装甲威力稍显不足。

ラピッドストライク	出招迅速，实用性较高，但威力较小。	××××
フローズンスピナー	发出冰块攻击，可以打击成片敌人，威力一般	×□□
アイスクエイク	发出冰块，给于前方成群敌人相当大的伤害	××□△
アイシクルストーム	将无数冰块落于敌人头上，给于敌巨大的伤害	×××△



シャ-マン・アックス

——带有大地力量的斧子，集重量和威力于一身，对付厚重装甲的敌人最为有效

マイティチャージ	攻击速度较为缓慢，对付小型敌人效果较好。	××××
レイジングアサルト	可以攻击一定距离内的敌人。	×□□
スパイクウォール	呼唤土地的力量，可攻击前方成片敌人。	××□
ガイアウェーブ	可以连续攻击，给于成片敌人巨大伤害。	×××△△△



クロスボウ

——可以射出轻型箭的武器，对飞行中的敌人有较好的效果，但无法伤害到机械。　R1+×



ヴェカリアン・サ-ベル

——用光子铸造的一把刀，虽然是轻型化武器但是威力不小，刀身带有能量，可以发出电击的效果。

フィアースースラスト	兼备速度和威力的连续攻击。	××××
ライトニングスマッシュ	威力较小，而且可能被敌人防住。	×□
エアリアルスプリッター	连续攻击前方敌人个体。	××□△
ヴェカリアンテンペスト	对前方成片敌人发动连续攻击，附加有闪电效果。	×××△△



ブラスター

——叛乱者做出的进化型武器

マグネティック	发射光球可以操作机械，对生物无效。不消耗能量	R1+×
レーザー	可以使用激光对大部分敌人进行攻击。消耗能量1	R1+□
グレネード	发射光球攻击一定范围内的敌人。消耗能量5	R1+○△△

刀型武器可以升级，一共分为四级，每级需要100点的白色光灵，每种武器都是分别升级的，吸收的白色光灵只对当前装备的武器有效。一种武器完全升级共需400点的白色光灵，三种刀型武器总共就需要1200点呀！要想将这些武器完全升级至Lv4看来是有相当的困难，还是找一把用的顺手得专心练级吧。（按下Select可以查看当前武器状态）

光灵







■当打倒敌人或踩碎罐子时，会随机出现黄、白、红三种光灵。

——黄色用于补充体力。

——白色用于武器升级，注意每种武器有自己各自的升级，所以要想使每一种武器都成为满级就必须分别将所有的武器都升级。（升级颜色为白、黄、橙，红）

——红色可以发动威力不小的全屏攻击。方式为先按□，然后再按住△就可以发出。

Stage 1 ゴリラの绳张り

1 熟悉操作，看到小伙伴エッシー被怪物劫走，追上去。打败路上其他怪物后看到蓝色光芒按提示操作即可。

2 在ダイガーの栖家与牛头怪作战。(心得:等到它撞向版边的时候，就从后边攻击，两到三次即可满血取胜。)



3 路上会有飞行人提示路线。然后从交叉路口边的高台上去(见图)。

4 顺着エッシー被扔下去的洞口跳下去，就可以见到第一个Boss(心得:小心上边掉下的东西无法防御，注意灰尘掉下来的地方，只要它一砸地，就会有东西掉下来。而它召唤来的小怪物打死可以补血，多绕圈打，并不太难。)，打倒后得到「ヴェカノイの《眼》の破片」。

Stage 2 オランジュの村

1 在オランジュの村监狱区打死袭击你的怪物，把得到的アミュレット交给被救小姑娘的妈妈（还是个怪物啊），沿她身后的路走到头，打死两个有盾的怪物，就可以得到一把带有10发的弩箭（クロスボウ）。

2 遇到飞鸟就要换弓箭攻击。有的地点的箭会无限重生。

3 在一间有两个拿长矛的魔术师怪物的地方的墙可以被打破，你就可以继续前进了。（看地图显示有路）

4 寺院近处的怪物的攻击可以定身，小心防守，地中间的弓箭可以无限重生。打败后可以得到斧子（シャーマン・アックス）和神殿大门钥匙。

5 神殿大门里是黑暗怪兽栖息地。只要攒好足够的弓箭，就可以不断的移动用弓箭射死它，要是弓箭不够，只要再补上两斧即可消灭。（注意：这个家伙移动异常迅速，小心防守。要多使用R1+方向的组合）

Stage 3 反乱者の基地

1 下到反乱者の基地一层，报警系统启动，需要我们找到四张磁碟才能启动电梯。

2 在一层最右边的房间里得到蓝色磁碟，来到旁边蓝色门前使用。进入房间，打坏三个制造幻象的机器，使复制人消失。得到マグネティック　ブラスター。在最上边的房间使用它，就可以破坏操作台，启动电梯。

3 来到二层，在下边正中间的屋里打败机器蜘蛛后得到黄色磁碟，后边接着就会出现两只机器，请注意。打之前的蜘蛛尽量不要费血。在右上角使用黄色磁碟可以解除黄色栅栏，进屋破坏操作台。电梯前的栅栏就会消失。

4 在左下角坐电梯来到三层，在右上边的房间打败两个机器地得到紫色磁碟，左下使用，打败机器人后得到绿色磁碟，下到二层右下角房间使用绿色磁碟，打败机器蜘蛛后得到红色磁碟。回到三层，右下角使用红色磁碟。

5 进去后为此Stage的Boss。（心得：此Boss会有防护罩，要将周围的连续咒纹踩灭才可以解除防护罩，被打倒两次后，它会变成另外一种圆形咒纹，当Boss站在一种颜色的圆点上时，你要站在另外一边的同色圆点上，使掉下来的火球砸到它才可以，多多使用防守，它攻击你后会摔倒，慢慢将它逼到原点上，你马上退回到同色圆点。如此反复。解除第二层防护罩后拼掉它就可以了。）之后会得到レーザー・ブラスター。

Stage 4 オパッツとの出会い

1 找到新的能量，使アサッド可以继续飞行。向右边走使用电梯进入飞船，打开供给装置（用刀打亮五个动力装置）得到グレネード・ブラスター，调查边上的装置，得到エネルギーパック，拿回去交给アサッド。



2 CG后打败敌人得到ブラスターのエネルギー。

3 在挡住数拨的敌人进攻后就可以过关了。

Stage 5 最后のヴェカリアン

1 注意绿色的大怪物喷出毒液，被击中会连续减血。

2 在ヴェカリアン村的机械区使用ブラスター(R1+X)，按照发电机上的三个灯的指示，将电力输入进去，启动电梯(一共三次，每次的指示都不一样，没有记住可以退出此界面重新来一次)。



3 自动防御系统只要冲过去用ブラスター连续攻击即可，小心爆炸，然后再打其底座，就可以使前边的障碍消失。

4 进入ヴェカリアンの村，增强力量，得到ヴェカリアン・サーベル（之后就可以一直使用这把刀，升级很快的）。

5 最后Boss下去用ブラスター将三个电池座打坏（会反弹使你掉血，所以下去时一定要满血），利用BOSS倒地的间隙攻击BOSS，多用连击打，可以打出黄色光灵加血，反复两次即可打掉BOSS。

Stage 6 セレナイト护卫队

1 打倒敌人得到仪式用的衣装。

2 在下边打死监狱守卫（带着一只怪物在牢房中间的那人）得到「牢屋の键」，救出アサッド的同伴。

3 然后去上边的门，在两个人守卫的门里边，看到一具尸体，下去走到尸体边，趁老鼠没有咬到你之前使用光子剑ヴェカリアン・サーベル的全屏攻击，之后得到角笛（トランペット）。

4 使用角笛打开通往寺院的桥，打死门口的守卫就可以补充各种光灵，一共会出现3拨次共6个敌人。

5 BOSS速度也很快，要注意移动，当Boss消失就会召唤三角兽来攻击你，不过这倒是个很好的补充光灵的机会。同时场外还不断有岩浆球飞进来，要小心躲避。最好使用光子剑ヴェカリアン・サーベル来打，这是速度与攻击比较平衡的武器，关键是要快。

Stage 7 セレナイト女王

1 一开始就会有六只攻击力很高的怪物跟你拼，小心。

2 在蓝色门前用ブラスター将光墙打灭。

3 以后的几层战场都是像擂台那样的场景，拼过一个场景的敌人后才能进入下一个（与鬼武者魔幻空间相似）。

4 在ヴォクセムの斗技场，一个小BOSS会一边召唤小怪物攻击你，一边从地洞中探出身来喷火，这就要靠你的移动了。

5 下去后的两个挡路者可用レーザー・ブラスター打死，边上有血和能量补充。

6 最终BOSS会召唤两个小型本体，用レーザー・ブラスター和弓箭都可以攻击，弹药没有后再上去拼命。最好可以发动全屏攻击。同时要小心敌人也会发动全屏攻击，在它们点燃头顶那个水晶球前，尽量将它打死。

为了拯救ヴェカノイ村子，大家加油吧，打败セレナイト人女王！

技巧提示

战斗时按住R1可以看见离自己最近的人敌的血值。对付移动迅速的敌人，使用小刀效果最好。使用上挑（×+↑）的招式对使用盾牌的敌人比较有效，被敌人包围时使用后空翻（×+↓），就可以轻松脱身。另外此作中还有类似鬼武者那样的防御一闪绝技，也是属于一击必杀的好招式，在敌人发动攻击的一瞬间按防御（○），就可以实现，因为这部作品的难度并不大，所以很多时候只是你尽情地虐待敌人，需要十分注意的只有BOSS而已。要注意操作的熟练度，这是影响到能否连击的关键因素，只有多多打出连击，才能在最后的评价中取得一个好成绩。

技巧的具体实施在文字上或许表达不清，具体操作请参看本期电击收藏游戏攻略栏目。

マリオゴルフ GBAツアー

[马里奥高尔夫 GBA Tour]

《Mario Golf GBA Tour》正式开幕了，本指南将带你了解到更多更详细的高尔夫的技术与知识！那么，就跟着我们的主人公前往马里奥高尔夫俱乐部学习吧！

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.4.22
	类型：SPG	价格：4800日元	其他：——

■文/正树　编排/宇留



1 小屋：住宿设施。可以记录游戏进度。
2 马里奥俱乐部：面向初学者的球场。
3 帕姆俱乐部：多雨的中级球场。
4 迪恩俱乐部：沙子多的中级球场。
5 林科斯俱乐部：最后的难度球场。
6 俱乐部职员的小屋：得到俱乐部次序券，就可以来到这里。俱乐部的专家，会创造各种各样的有特殊能力的俱乐部给玩家。
7 球洞之森：让球通过所有的球门之间，最终在标准杆之内进穴算通关。
8 贝伽斯卡特里：只要全三杆入洞便可通过。



9 高尔夫诊断所：这里有一流的功课辅导，当然，你要看得懂日文啦。为主人公纠正击球的错误。

有了地图之后，我们再了解一下人家的能力说明，加上因为都是日文平假，估计使很多读者头疼吧，那就继续看下面的：

ひきょり	使用1W的杆子，使用全力打球时（游戏中的Nice shot）球的最大飞行距离。这个数值风与地形都有一定的影响。
もちだま	使用打点打球时，球飞行的弧度。
コントロール	打球的目标地点的精确度。
たかさ	打球时的弹道高度。打得高的话，风的影响很大，打得低的话，球在地上滚的长度有一定量的增加。
ミートエリア	打球力量槽上的平衡度。平衡度广的话，击球的失误率可以极大的减少。
スピン	旋转，这个值高的话，影响球的旋转。具体见指南后面的旋转球的说明。

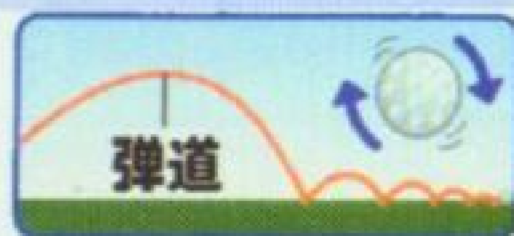
下面让我们来学习一下打球的要领吧。

1、游戏中设定的打高尔夫球的方法只有两种，一种是只要按A键2次的，面向初学者的打球方式。另一种就是技术式的了。具体见上图。

	摇杆开始	决定力量	决定合适时间	特点
简单击球式	A	A	自动	击球失误减少！
技术型击球式	A	B	A 或 B	可以打出旋转球！

2、在技术式打球中，在平衡槽上的合适时间度决定时，根据右图的方式，快速输入指令，球就可以以旋转的方式打出。在着地后，球会在地上转。

摇杆开始 → 决定力量			
A → B	A	A	正转球（正转）
		B	超级正转球（正转）
	B	A	超级反转球（反转）
		B	反转球（反转）

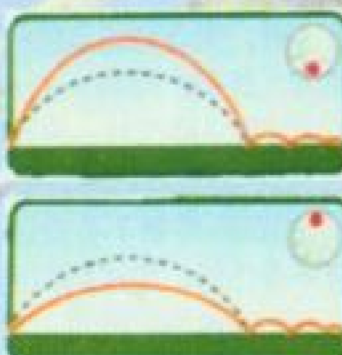


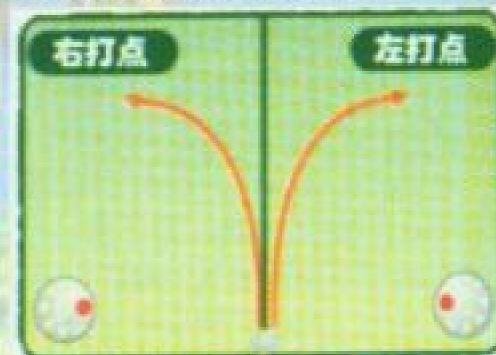
↑正转球时，球是向外转的，可以滚得远点[正转]。



↑反转球时，球是向内转的，可以抑止球落地后的滚动[反转]。

3、改变打点，可以使用打出去的球，以右边图中的方式飞出。





开启打点模式是在击球时，按住B键一定时间便会出现。出现后，用十字键来移动打点。



4、如果空中有风时，多少都与正常情况下的击球相比有一定的影响。在本指南起始，我们就已经说到，球高的话，风的影响很大。

5、注意击球的误差！在游戏画面中的右下，有球所在点的状态与球以百分百的力打出后的误差值，在草丛中与沙坑里的条件就要差了许多的哦。

高尔夫场地的实地教学

在开始正式教学前，先将一些基本名词和最需要注意的几点说明一下。

名词解释：

"帕"（PAR）——球员击球入洞的杆数与标准杆数相同。

"小鸟球"（BIRDIE）——击球杆数低于标准杆数1杆。

"老鹰球"（EAGLE）——低于标准杆数2杆。

"补蛤"（BOGEY）——击球杆数比标准杆数多一杆。

■球杆的一些说明

球具	性质	使用范围（所表示的距离为业余标准）
1#木杆	DRIVER	长洞，中洞开球用，常规距离为200－260码
3#木杆	球道木杆	常用于球道第二打，偶尔用于第三打，常规距离为200码左右
5#木杆	球道木杆	常用于球道第二打，偶尔用于第三打，常规距离为200码左右
3#铁杆	长铁杆	常用于球道第二打，偶尔用于第三打，常规距离为190码左右
4#铁杆	长铁杆	常用于球道第二打，偶尔用于第三打，常规距离为180码左右
5#铁杆	中铁杆	球道用杆，常规距离为170－165码左右
6#铁杆	中铁杆	球道用杆，常规距离为165－150码左右
7#铁杆	中铁杆	球道用杆，常规距离为150－135码左右
8#铁杆	短铁杆	球道用杆，常规距离为135－125码左右
9#铁杆	短铁杆	球道用杆，常规距离为125－110码左右
PW/AW	铁杆/短铁杆	球道用杆，短距离攻果岭用，常规距离为110－20码左右
SW	沙坑铁杆	沙坑用杆或短距离攻果岭用，常规距离为100－20码
PT推杆	果岭推杆	果岭推杆专用

球如果落进水中，算2个打球数。

［马里奥俱乐部］　根据图示，直接用大力的两杆，将球攻上果岭。同时要尽可能地避开右边的树木。

场地5　距离317　标准杆4



场地11　距离479　标准杆5



3杆上岭的难度不高，问题在于想2杆上岭的路线上的第一杆。如果能按照图中的打法，并且落点离洞有230左右的话，那就最好了。



场地18　距离495　标准杆5

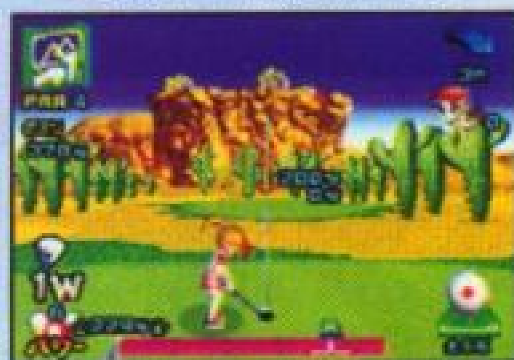
注意左边的水池——原因上面说了。3杆上岭应该不是问题。2杆上岭的话，你有把握打出230码的飞行距离的话，那就做吧！



场地1　距离371　标准杆4



［帕姆俱乐部］　嗯，并没有什么想多说明的，要做高手，就注意树木吧！





高手的路线的第一杆要求使用打点，从树木边上飞过去。





场地10　距离372　标准杆4

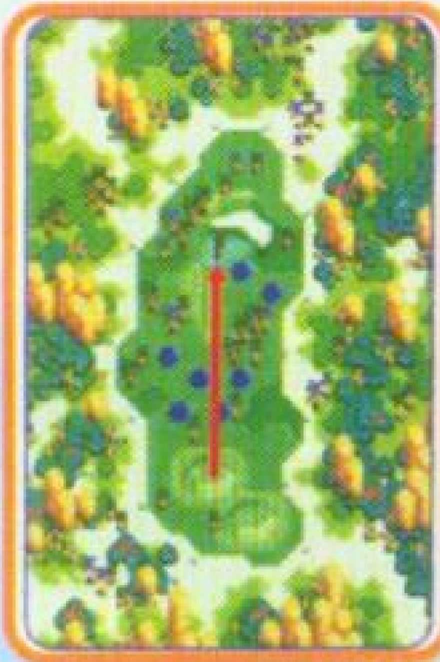


场地12　距离164　标准杆3



嗯，没有什么要说明的了，注意水池！







场地17 距离499 标准杆5

2杆上岭球路
初学者球路

2杆上岭的第一杆要注意沙坑，使用内转式的球控制。第二杆就是对付树木的事了。

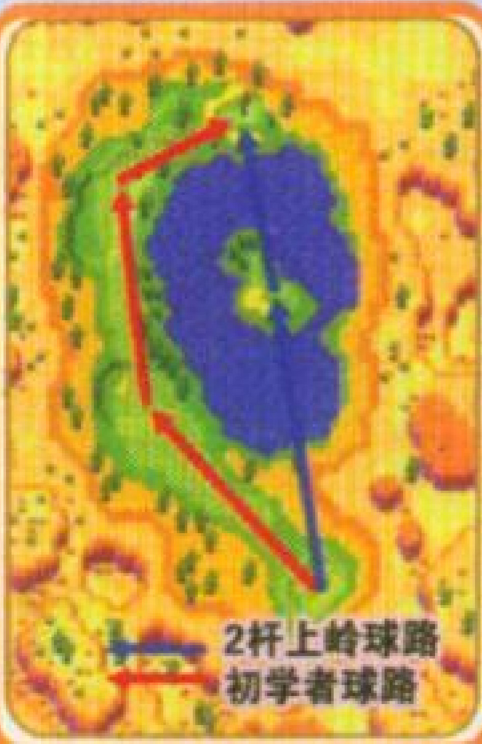


[迪恩俱乐部]

场地7 距离203 标准杆4



场地9 距离490 标准杆5



嗯·怎么说呢·重点就是在控制球上了。



2杆上岭的大挑战！♀利用小岛上的草皮做中继。当然了，如果第一杆就落到了草丛中，2杆上岭也是绝望了的。

场地13 距离489 标准杆5



2杆上岭的路线，要的是230码以上的飞行距离，并且能够要落在草皮上。

场地14 距离389 标准杆4





嗯，看路线吧，其他没什么好说明的了。



[林科斯俱乐部]

这里就放出推路线的图片吧，教了这么多了，也是考试的时候了。



场地4 距离409 标准杆4



场地6 距离202 标准杆3



场地12 距离351 标准杆4



场地18 距离432 标准杆5







YU-GI-OH! 遊戯王 双六のスゴロク

游戏王　双六

■文/任天堂世界论坛 帕伽索斯
编排/宇部

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2004.3.18
	类型：SLG	价格：4980日元	其他：通讯线

基本玩法和流程

◆**标题画面：**

按select选择，start确定（多人游戏必须连线）。

◆**游戏开始后：**

1 选择人物。之后电脑会随机选取cpu用的人物。
2 选择地图结合方式（LM，详细参考资料4-link map系统）。
3 选择地图（地图效果参考资料3）
4 选择通关（クリア）需要星数。
5 进入游戏。

轮到自己的回合，会自动抽一张卡，之后选项如下（图片地图是卡通世界）。



画面上方是4个人物头像以及LP（基本分）。

◆**下面的选项从左到右是：**

1 发动super power（SP）。

注：这个选项可能不存在。每回合开始随机会出现SP，出现后才有这个选项。

2 设置骰子。
3 观察地图上的格子（左右移动，对着格子能看详细资料，按start翻页查询格子上的怪兽资料）。
4观察地图。
5看大地图。

选择2以后进入设置骰子选项，如右图：



选取一张卡确定后。

◆**选项从左到右依次是：**

0 取消设置。

注：如果选择一张已经设置了星面或者普通面的卡，才会出现这个选项。

1 设置星面（骰子只有1个星面。设置后卡会标上S标记）。

2 设置普通面（骰子有5个普通面。设置后卡会标上C标记）。

3 投掷骰子。

4 退回上一级菜单。

5 退回到选取卡片的画面。

设置骰子后，选择3 投掷骰子。之后不断连击A加强旋转或者直接B丢出去。

出现怪兽面，怪兽的星数是多少就移动多少格。

注：5星以上怪兽必须用自己场上已经召唤的怪兽做祭品。5~6星一只祭品，7星以上2只祭品。此游戏只看星数，无视召唤条件。

停止的地方如果存在怪兽，就发生战斗。破坏格子的所在怪兽就能占领格子，计算规则和以往游戏王规则一样，不详细说了。

发生战斗会再投一次骰子，有可能出现特殊效果。

1 攻守下降500。

2 攻守形式交替。

◆**胜利条件：**

召唤X星的怪兽上场，自己的等级就加X。当自己失去怪兽时，等级也扣去对应的怪兽的星数X。等级先到规定胜利星数的玩家胜利。其他3个玩家LP归0，剩下的玩家也算胜利。当一个玩家LP为0时，该玩家离场，怪兽变为野生怪兽。

骰子的说明

设置骰子是分为スターフェイス（star face/星面）和コモンフェイス（common face/普通面）。

其中星面只有一面，普通面有五面。

ソウルシャッフル，SOUL SHUFFLE，大概叫魂之投掷，就是通过投掷骰子前不断连打A按钮，这样投掷出来的骰子出现星面的机会就会提高。

利用这点，把最想使用的卡放到星面上，然后用ソウルシャッフル，减低出现意外情况的几率。

星面的另一个用途是和sp有关。

隐藏地图/效果

部分人物在胜利后就会出现对应的地图（注意：实际测试似乎有些人必须在公园或者选用默认通关星数过关才会出现对应地图，而且带有随机性。）

◆**地图的区别：**每个地图开始游戏时4人所站的位置为スペシャルゾーン（special zone/特殊地域）和地图的特殊效果有关。

0 开始获得 公园——走到特殊地域上LP回复1000。

1 城之内 码头——走到特殊地域上地图上随机一个玩家受到随机值的伤害。

2 海马 宇宙——5回合限定时间，超过5回合就会缺少空气每回合结束lp扣1000，走到特殊地域上可以得到空气，限定时间变回5回合。

3 孔雀舞 砂滨——走到特殊地域，地图上的一只怪兽随机消失。（包括玩家的怪兽）

4 木马 海马乐园——走到特殊地域上投掷骰子，根据点数出现各种效果。

5 心之迷宫 暗游戏——走到特殊地域上，随机移动到地图上的任一个格子。

6 坟场 暗貘良——走到特殊地域上，死去的玩家会复活。

7 kaibaman 海马剧场——走到特殊地域的玩家停一回合行动。

8 黑魔女 芝加哥——走到特殊地域上，场上的怪兽全部变为覆盖并且随机重新放置。

9 武藤双六 上空——全部玩家手卡丢弃，重新抽5张手卡。

10 帕伽索斯 卡通世界——走到特殊地域，以目前总等级最高的玩家为准，全场玩家的总等级上升到该玩家一样的总等级。

11 瑞贝卡 遗迹——走到特殊地域后，该玩家必须选择自己的一只怪兽做祭品送去墓地。

◆**各种会出现的效果：**（投掷的点数）

2——自己以外玩家受到3000伤害
3——总等级上升3
4——无
5——选择野外怪兽一只变成自己的
6——目前等级*100的伤害
7——无
8——目前等级*100的伤害
9——抽2张卡
10——自己受到目前3/4LP的伤害
11——无
12——总等级上升10

LM（link map）系统

◆**介绍：**リンケージマップ，link map系统，就是可以把原来的地图组合起来扩大游戏地图的一个系统。不过组合成大地图的每个小地图必须不一样。

组合后开始游戏，人物可以通过走到有水晶标记的特殊点移动到其他地图。这样就能使游戏地图更多元化，要合理利用各个地图的特殊效果去获得胜利。

◆**LM获得方式：**

从获得第3个新地图开始，每获得一个新的地图都会追加一种新的LM。

一共10种。（TYPE-01~10）

隐藏人物&人物super power

◆**在title画面里输入命令**

暗游戏：[R][←][B][→][↑+R][→][↓][A]

暗貘：[L][↓][→][←+B][R][↓][↓][A]

海马男：[↓][B][←][→][→][R][↑+R][A]

双六：[L][→+B][→][B][R][←][↓][A]

如果输入正确的话就会有提示音。

◆**人物Super Power（スーパーパワー）：**

要使用super power必须先得到使用super power的机会。每回合开始一定几率获得机会。而投掷星面也会增加super power的出现几率。获得机会后在选单选取发动。

1 武藤游戏：有一定概率心变场上一只怪兽归为自己所有。
2 城之内：投掷骰子后可选择再投掷一次。
3 海马：自己以外的玩家手卡攻击力1500以上的怪兽除去。
4 孔雀舞：看到场上全部覆盖的卡的资料。
5 木马：夺取自己以外的玩家的手卡归为自己所有。
6 暗游戏：星面出现的几率上升。（不需要连打A很厉害都能轻易出现）
7 暗貘良：使用后其他全部人物失去1/8LP，加在自己身上。
8 kaibaman：使用后其他玩家停止行动一回合。
9 黑魔女：当回合内自己发生战斗时自己的怪兽变化。（可能出现怪兽：黑魔导、混沌黑魔术师[仪式]、黑炎骑士、幻影骑士、黑衣大贤者、黑魔法骑士）
10 双六：当自己是第一名的时候，把胜利条件要求星数降低；当自己不是第一时，M把胜利条件要求星数提升。（15星数作为条件时幅度为1~2）
11 帕伽索斯：自己受到的战斗伤害给与对方。
12 瑞贝卡：场上全部人物的位置改变。



Crimson Tears

クリムゾンティアーズ

深红之泪

■文/魔舞之妖刀　编排/宇部

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004.4.22	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

故事讲述了在公元2044年时，由于超级兵器公司A.R.M.A.的DNA研究设施产生暴走，因而创造出一个被称为次元迷宫的巨大迷宫，而这个现象也使得从研究设施开始包括地下水道、工厂甚至包括居住区在内的整个东京地区全部开始迷宫化，从而成为一件严重的异常事件。为了解决这个事件，A.R.M.A.公司决定派出该研究所在研究过程中所制造出的3名最强人型生态兵器枫Kaede、明日香Asuka以及时雄Tokio，并在已经完全迷宫化的东京凭藉各自不同的技能进行战斗，并设法到达发生事故的大厦最高层，平息这个巨大的危机。

基本操作

操作	功能
左摇杆（十字键）	行进方向
Start	菜单
△	必杀技
L1	后空翻（闪避）
R1	防御
L2	道具栏左翻
R2	道具栏右翻

无武器

操作	功能
□	出拳（连续按为发动一套连续技）
×	踢腿

有武器

操作	功能
□+×	配合使用出连击
○	使用枪械武器

系统及注意事项

1、初始时向前走可以来到街市，这里有各种武器道具出售，和NPC对话还可以得到信息和情报。

2、在战斗过程中，敌人死后会掉下素材、药品和金钱，可以进行补充、武器升级和购买物品。

3、游戏中还有防御一闪！在敌人攻击时按住防御，挡住敌人的攻击的同时出招，对敌人基本可以做到一击必杀。当然，使用武器的攻击力和敌人的等级都是制约一闪能否成功的关键因素。

4、从敌人背后攻击基本上是可以一击必杀的，主要依据你使用武器的攻击力高低。

5、武器和敌人都有一定的属性，要善加利用互相克制的道理。

6、如果被打死还可以派同伴去救人，第一个人会直接去跟BOSS打，如果失败了，第二个人就需要在2分钟内通过传送点到达BOSS所在就可以了。虽然物品可以保留，但经验值会丢失。另外救人时不能换装备。所以请事先让同伴装备好物品，以防不测。

7、被军犬攻击就会被偷走东西（一般为药品），只要在它跑掉前杀掉就可以捡回装备。

8、有的怪物会复生，需要多次攻击，这是个赚取经验值的好机会。

9、警报响起，大门会关上，直到此屋中所有敌人都被消灭。

10、一般最后的地区(即原BOSS所在地的箱子通常会有不错的物品。做完附加任务后大家千万别忘了拿)。

11、超级物品「ブーストAT、DF、HP」，分别为升级三项属性的物品—最大HP+10、AT+1、DF+1，所以拿到后就可以立刻升级。

地图说明

本作采用即时生成迷宫的形式，也就是说每次进入后的地图都不一样。话虽如此，但总体上看也只是在一个固定的区域内自动生成的小格子地图，而且还有地图指示，所以走本作迷宫一点问题都没有。需要注意的是，在第一关里的传送点是直接打开的，从第二关开始，就出现了需要钥匙卡才能打开的传送点。钥匙卡须从打倒的敌人身上获得。如使用道具（マキシムレーダー可以显示本层所有的迷宫路线）的话，在地图上会看到闪动的绿色的房间（或区域）即为持有钥匙卡的敌人所在的地点（可使用キーレーダー看到）。此房间（或区域）中会有一个敌人头上出现一个卡的标志。打倒此敌人就可以得到从其身上掉下来的钥匙卡了。然后进入传送点所在的房间（或区域）—蓝色闪动区域（可使用イグジットレーダー看到），走到上边，系统会自动使用钥匙卡打开传送装置，出现选项后就可以进入下一层了。进入后，传送点消失，无法返回上一层。请小心使用。

捐款及道具屋升级



向街市中的长老捐款（按上下键可以选择捐款数量），就可以分别使刀具屋、枪械屋、道具屋升级，每个店铺可升两级，最后长老就会停止向你募捐。并且赠送你一个「リゼレクション(苏生)」作为谢礼，这样你就可以购买更高级的装备和道具了，否则你只能面对那游商一样的老板，看起来怪惨的。关键是没有好的道具打起来就太难了，靠捡的风险可是太大了。

↑看看有什么不同。

人物状态

DANGER	
说明	当血值在100以下，头顶会出现Danger的字样，手柄会一直震。角色处于濒死状态。
解决方法	使用「エネルギーリンク」、「ハイエネルギー」、「プラスエネルギー」、「エクスエネルギー」来补充血值。

アタックダウン	
说明	头顶出现「アタックダウン」字样，此时不能出招。
解决方法	使用「アタックキュア」或「エクスキュア」恢复。

ポイズン	
说明	吸入毒气，或被带有毒气攻击属性的敌人攻击到，都可能中毒。此时血值就会慢慢减少直到状态消失为止。
解决方法	使用「ポイズンキュア」或「エクスキュア」来解除中毒状态。

ガードダウン	
说明	头顶出现「ガードダウン」字样，防御力下降。
解决方法	使用「ガードキュア」或「エクスキュア」恢复。

パラライズ	
说明	眩晕状态，此时无法做出任何动作，一般为带有麻醉枪的敌人攻击所致。
解决方法	等待自动恢复，立刻使用「パラライズキュア」或「エクスキュア」恢复。

コンボダウン	
说明	被特定敌人攻击后头顶出现绿色コンボダウン字样。此时无法做出连击动作，只能一下下攻击，被围攻时更要小心。
解决方法	使用「コンボキュア」或「エクスキュア」恢复。

バーニング	
说明	被使用火焰喷射器或带有火属性的敌人攻击，会出现烧伤现象，血值会慢慢减少。
解决方法	使用「バーニングキュア」或「エクスキュア」恢复。

アラート	
说明	被探照灯发现，头顶出现「アラート（Alert）」字样，所有敌人均处于警戒状态。无法发动身后攻击。
解决方法	使用「アラートキュア」或「エクスキュア」恢复，离开此区域并远离探照灯照射范围。

暴走（主角全身发出红色光芒）	
说明	当MT值(血值下边的三色条)长满时就会陷入暴走状态，攻击力和速度都大大提升，但是防御力下降，持续一段时间后，暴走状态会自动消失同时血值也会降到50以下，此时必须补血。善加利用是可以事半功倍的，但要注意掌握好时间。
解决方法	用「クールダウン」或「ハイクールダウン」来降低MT值。进入暴走状态前后都可以使用。

注：所有的异常状态都可以在一定时间后自动消失，但是时间根据所玩级别不同而不同，「エクスキュア」可以恢复所有的ST异常状态。

Stage 1 水质调整设施

简介：A.R.M.A设施之一，将工业用水进行原子分解再利用，不过那里会有毒气散发出来。

1、新手入门关卡，除BOSS外难度为零。



2、地下会喷出毒雾，沾到身上会陷入中毒状态，不断掉血，直到中毒状态消失，对初级玩家来讲这是很难办的事情。还是尽量不要踩到雾气，或者被带有此攻击属性的敌人打倒才好。当然，吃药也可以解决。

3、每个房间之间会有一个通道让玩家有所缓冲。

BOSS战：液态金属人（TY-1000?），这是游戏中首个BOSS，会液化，当使用必杀技时就会流走，很难攻击到，所以还是冲上去拼吧，要注意的是此君会破防，最好少用防御，多多连击。等到它的身上有红光出现时，一定要躲开，它的反击攻击力很高。



Stage 2 地下采掘所迹

简介：可以通行地铁的A.R.M.A挖掘场所，现在已经废弃，坍塌现象很严重。



1、房顶会掉下水泥板，小心不要被砸到。地下会有相应的缺陷出现，跑过去扫一下边再跑开即可，还可以将敌人引过来砸到他，很有意思的。

2、此关中新出现了暴走的工程机器人，在它全身闪红光的时候，说明其处于无敌状态。此时攻击是无效的，等到它撞向你的时候，闪开从背后攻击。

BOSS战：一个巨大的重破坏力兵器，攻击它本体是无效的，必须要打掉在附近飘移的一个物体，也可以说是这家伙的中枢吧，它一般会绕着场地飘，你必须速度快，实在是追不上就等暴走再追。此时本体还会追着你打，注意它的重拳，砸向地面会有眩晕效果。而且时间比较长，多多使用闪避才行。另外注意头上掉下来的水泥板。



Stage 3 重金属加工场

简介：制造枪械的工厂，里边有熔炉那样的高热地带。

1、本地区有很多高热区域，会使MT值长得更快，最好速速离开。

2、出现喷火兵，会有灼伤效果，一旦被击中不要立刻起来冲上去，因为其喷射时间较长，最好绕到背后攻击。



3、出现白色的Prototype，物理攻击无效，而且攻击力比较高，还会连击。被打中通常会掉很多血，千万不可冲上去硬拼，要用枪械射击才可，基本上两枪搞定。

4、地上会有定向射击的自动防卫枪，被击中会连续受伤，千万要小心。不过很好躲开就是了。

BOSS战：火属性的移动要塞，就像其外形一样只能横向移动，只要贴近攻击就可解决，要注意的是他会使箱子飘浮空中落下砸人。小心着地上的阴影就可以躲开，远离后还要注意它发射的火焰，应该能够躲开，然后近身攻击，适时要用后空翻来躲开它的攻击，总的来说是几个BOSS里最弱的一个。不会给大家造成麻烦的。

Stage 4 闭锁地区裏通り

简介：已经次元迷宫化的街道，没有出口的街上只剩下一些飘忽的人类的身影。



1、场景为城市街道，里边遍布地雷，踩上会被炸飞，要是连续引爆就会形成一片火海，对敌人和自己都是考验。地雷可以用手枪引爆。

2、此场景就会出现带“偷窃功能”的军犬了，小心。

3、防卫机器人会连续射击，而且通常成群出现，当道路狭窄时索性就引爆它们脚下的地雷将它们炸飞。缺点是速度慢，绕道背后攻击比较有效。

4、手持光剑的士兵速度快，会跳斩，费血较多，要小心他们。

BOSS战：这就是跟主人公们同时研制的生物兵器4号—阿贝尔。不愧是新型号，攻击力、速度都是超强，还会换武器，使用无限必杀技。而且小心它对你使用防御一闪。被打倒后起来不要冲上去，因为会被接必杀技，



要尽量躲开，看准时机再过来打。如果在暴走状态下，普通攻击打掉他的血还能多一些。多多使用防御一闪吧。一次可以费10%以上呢。在他使用大刀时必须躲开，那是防御无效的。

Stage 5 首都高速第10JC

简介：因事故被放弃的高速道路。位于城市的中央区。

1、街道上会有探照灯，容易进入警报状态，小心别被发现。
2、出现带有火箭炮的敌人，杀伤力巨大。
3、公路上的自动防御武器会发射炮弹，离远点。
4、手持转膛炮的机器人，可以大面积杀伤。
5、B3的箱子要费劲打碎，每个箱子中都有物品（大多为回复品）。是否需要请自行决定。练习连击的好机会。



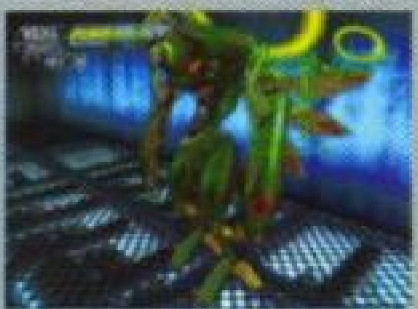
6、打白色光球的机器人发射的子弹会自动追踪。要小心避开。最好绕圈子跑。
7、出现打麻醉枪的敌人，短时间无法行动。

BOSS战：拥有远程攻击能力，会放出毒雾，以及使你陷入眩晕状态，此时最好立刻服药恢复，因为它后边会跟着给你一击，伤害较大。闪红光时就说明它要攻击了，请立刻离开。当它身体出现蓝色保护层时防御力提升。攻击效果不明显，必杀技对它的效用也是不太大，还是多多用连击比较好。总之它会使你陷入多种不好的状态当中。尽量避开就是了。

Stage 6 空调整备设施

简介：为A.R.M.A公司提供氧气的设施，设置了很多巨大的风扇。

1、此关可得到フレイムグレネード。
2、被会旋风腿的敌人踢到后会被围殴。



3、被拿光剑的敌人砍到会有附加的攻击效果，要小心。
4、蜘蛛人移动迅速，通常成群进攻，虽然很危险，但也是打出高Combo的好机会。

BOSS战：一个像是带光环的使徒的家伙。最好近身攻击，离远会被它的大炮打到。而且这个敌人头和身体会分开，这时只打倒一半的话，当它再次结合的时候被打掉的那一半的血值还会自动回复，所以还是在它为一体的时候将它消灭比较好。而且

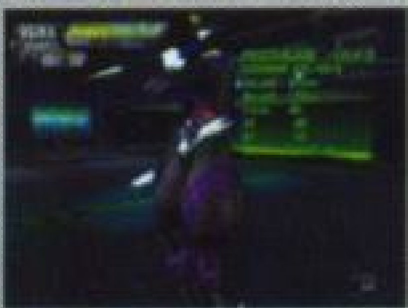


他还能发出环形的攻击波，近身时一定要小心。此BOSS很注意防御，所以打不到的话就先离开一小段距离。

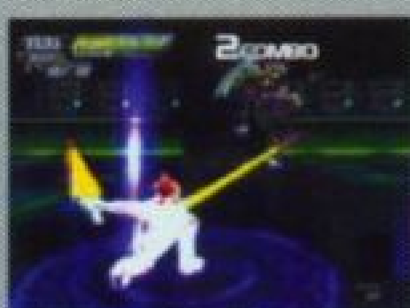
Stage 7 研究开发栋

简介：进行生物兵器研究的A.R.M.A的最高机密设施，配备了最强的卫兵和激光炮台。

1、因为有十层，所以最好带上可以中途存盘的レコーダー。防患于未然。
2、红色蜘蛛怪可以复生，需要将其打倒三到四次，被攻击会中毒，掉血。



3、白色铁甲士兵子弹攻击无效，速度快，还会放必杀。对付他们只能使用冷兵器了，当然可以使用一闪，有时打死他们可以得到苏生。



4、另外推荐带上テレポーター，用它可以直接来到下一层，非常方便。
5、8F的光头战士会连踢，小心被围攻。

BOSS战1：时空湾曲兵器，其实挺菜的，有时会放出光球，被打中后会出现方向错乱的情况，左右倒转，它还会在地面上放出六芒星阵，当魔法阵消失时如果你在以魔法阵为中心的一定区域内，就会被定住，很是讨厌。还是放必杀技进入暴走状态，就会轻松的多了。

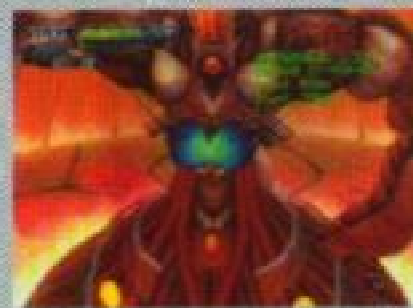


BOSS战2：古代的长矛骑士，必杀技是带有麻痹效果雷击。用后空翻躲过。要注意的是长矛，速度极快，要看到破绽才过去。也可以使用一闪，一段时间后他会发出一道雷网，你必须躲在屏幕的最下边，看到他发出的红色光球，就算好时间横向移动，然后使用后空翻，就可以全部躲过，等停止发射之后冲过去打，还要注意他的一刺，真得很厉害。如此这样反复就可以打死。



Stage 8 次元研究设施

简介：这就是所有事件的根源所在地，位于研究所的顶层。



此前出现过的BOSS全都又悉数登场，而且增强了攻击力，但是对于已经身经百战的我们来讲，这些已经不能难倒我们了。

BOSS战1：没想到SIZUKA竟然会在里边……它有100的生命值，越打到后边，它的防御就越强。推荐使用暴走状态来打。它有三种攻击手段：挥拳震击、大炮、还有护身。震击会将你击倒或击晕，大炮攻击力超强，打到也很恐怖，护身的话就是全屏的环形光。只要不是很近，就应该不会被打到。打几下跑开，再回去接着打。如此反复即可。



BOSS战2：究极生体兵器，拥有10000的血值，看着很吓人吧。其实他会自动掉血。看到他往天上放光球后就贴近他，算好时间也放必杀技就能躲开，一举两得，然后跑开。对于他召唤的白色僵尸人不用管，对你效果不大。它发过来的光球最好能引到那些僵尸身上，打出血包什么的就赚了，当他的血掉到2000以下时，他就会暴走，最好以必杀技来对付。他干什么你就干什么，多用血包和各种补品就对了。



~THE END~



CRIMSON TEARS

附加任务

附加任务所要寻找的物品一般都在此关的最后一层(但不保证所有都是如此，至少绝大部分是这样)的某个敌人身上。一定要仔细打倒每一个敌人才能找到。找到后脱出即可。接到附加任务后就只能前去目标所在地，若没有找到物品则不能继续前进，这时只要再和派任务的人对话，选取[YES]，就可以取消任务，从而继续前往下一关。

Stage1	
任务	刀具屋老板拜托找「輝く碑石」
奖励	「シャインナックル」和「必杀技扩张パーツ」

Stage2	
任务	道具屋老板拜托找「スタミナンD」
奖励	「ブーストHP」和「必杀技扩张パーツ」

Stage3	
任务	刀具屋老板拜托找「真铁矿」
奖励	「魔剑[村正]」和「必杀技扩张パーツ」

Stage4	
任务	道具屋老板拜托找「パワードリンクE」
奖励	「ブーストAT」和「必杀技扩张パーツ」

Stage5	
任务	刀具屋老板拜托找「鬼玉」
奖励	「短刀[鬼一]」和「必杀技扩张パーツ」

Stage6	
任务	道具屋老板拜托找「タフネンA」
奖励	「ブーストDF」和「必杀技扩张パーツ」

Stage7	
1任务	刀具屋老板拜托找「苍き宝石」
1奖励	「ディーブナックル」和「必杀技扩张パーツ」
2任务	道具店老板拜托找「フェニックスZ」
2奖励	「必杀技扩张パーツ」

打赌

和街市中穿蓝衣的男子打赌，去往指定的地区，以最快的时间返回，就可以得到一定的奖励物品。这是一个挑战最短通版纪录的小游戏。各位加油啊！

武器改造

游戏中的武器大多是可以改造的，用来加强攻击力和增强功能。改造可以在刀具屋老板那里进行。进入改造选项，选择你想要改造的武器，就会看到如下的图像：

↓改造之前的武器状态　ナイフ屋　↓可以改造成功的武器
BEFORE　フォースブレード+29
AFTER　フレアスラッシュ+29　フォースブレード+30
↓素材　↓灰色为未到手素材(此时无法改造)
MATERIAL　ヒートスティック　TMカード　アーミークロース　デバイスP－13
↑白色为已到手素材　+ 60000G　↑改造所需金额
↓改造后武器属性
↓现有金钱
GOLD 8598935G
HELP 種別：レーザーブレード 属性：ヒート AT+315 アスカ（二刀可） トキオ用

必杀技和连击的升级

必杀技和连击都可以通过升级来获得更高的能力。每种技能都可以升级到很高的等级，但是需要一定的条件，一般是得到「必杀技扩张パーツ」和「コンボパーツ」来实现。蓝色的部分代表攻击键1（默认为□），红色的部分代表攻击键2（默认为×），增加连击数后就可以按照指示的上下来出招了。必杀技升级最多可以到三级。

EX・COMBO　アスカの二刀流(順手)の必殺技を拡張します。
パーツ数：コンボ×2　必殺技×2
白虎(びゃっこ)　↑升级道具数量　↑角色连击状态
↑必杀技名称
HELP 必殺技を拡張します よろしいですか？
↓必杀技等级　必殺技LV 2
OK? Yes No
↑可升级时才会出现
↓黄色闪动条为可升级
↑按照颜色（红、蓝）使用出连击



星のカービィ 鏡の大迷宮

■文/gokumine 编排/宇

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——



操作说明



方向上……………………浮空，在镜子前时进入镜子；开机关；开箱子

方向下………………趴下，在一些特殊地形的时候可以跳到下面，吸入敌人后是拷贝技能

连续两次方向左（右）……………………………………………奔跑

A键…………………………跳跃，连续按或者在空中时按是吸入空气浮空

B键………………使用技能攻击，在没有技能的情况下吸气（可以吸敌人），吸入后使用是攻击

L键……………按住不放使用电话呼叫星星脱出迷宫，会消耗一个电力

R键……………使用电话呼叫最多3个伙伴，有些地方需要伙伴帮忙才能一起通过，会消耗一个电力

SELECT………………………在拥有技能的时候使用，吐出拷贝的能力

START……………说明，可以看到卡比现在的能力。START中按SELECT可以切换到迷宫地图和全体地图。在迷宫地图上按A可以让地图放大缩小，L和R可以切换9个迷宫地图

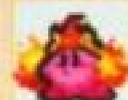
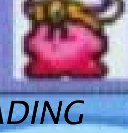


卡比的能力



游戏进程和卡比的能力是分不开的，有些地方必须要使用卡比的一些特殊能力才能通过。

	使用格斗技能的卡比，通过连续按键可以是出连续技，如果按住攻击一会再放开的话就是远程的气功波，威力和卡比的HP成正比。配合着方向键还可以使出很多其他的招式。
	放电的卡比，攻击的时候在原地放出高压电包围住全身，在空中的时候使用会边放电边落下来，对于突然出现的敌人也有作用。

	使用魔法攻击的卡比，攻击的时候会放出魔法球。
	火球攻击的卡比，使用的时候卡比会变成一个火球然后向前方冲去，对于躲避一些不能攻击的敌人时可以不受伤害的通过，而且冲击的时候可以撞开特殊的墙壁。
	掉入水中的潜水卡比，在水里的时候很多技能无效，只能在水里喷水，不过攻击方向是最全面的。
	锤子卡比，用大锤子，可以利用锤子攻击时的震动移动一些大的石块。这个是可以在水里使用的技能，配合方向键可以使用出很多不同的组合攻击。
	导弹卡比。攻击的时候卡比会变成一枚导弹对敌人进行攻击，碰到障碍物后会爆炸，可以使用方向键控制方向，有一个地方取箱子可以利用这个技能快速移动的特点，空中可以使用。
	雨伞卡比。使用雨伞进行攻击，走的时候雨伞可以挡住上面攻击的敌人，按住B则可挡前面的敌人，浮空的时候可以利用伞攻击敌人，同时还能减慢落地的时间。
	炸弹卡比，使用炸弹进行攻击的卡比。利用炸弹对敌人进行攻击，可以把炸弹抛向任何的方向，不过炸弹在碰到东西后就会爆炸，如果没有的话一定时间后也会爆炸，在空中也可以使用。
	激光卡比，变身后利用头上的激光器发射激光进行攻击，激光会沿着直线行走，在遇到障碍后会进行反弹，可以利用这个打一些在正上方的平时打不到的地方。
	龙卷风卡比，使用的时候卡比会变成龙卷风左右的旋转攻击敌人，可以使用方向键控制方向，也可以往上飞行，不过不是很好控制就是了，撞到障碍物后会反方向移动。

剑士卡比，使用长剑对敌人进行攻击，相当实用的技能，对很多敌人都可以一击必杀，如果连续按的话可以使出超级连续攻击，威力相当的大，配合方向键也可以使出很多的攻击，跳跃后使用可以攻击身体周围的物体。

火焰卡比，使用时候在嘴里喷射出火焰攻击敌人，可以在空中使用，而且可以使用火焰点燃大炮的引信，把自己发射到其他的区域。

轮胎卡比，攻击方式是把自己变成轮胎，如果不遇到障碍物的话可以一直冲下去，一些地方可以利用这个特点取得道具，攻击的时候是无敌状态。

使用循环镖的卡比，向前投掷循环镖攻击敌人，可以连续投掷，如果投掷的时候配合着跳可以形成对自己保卫起来的状态，敌人无法靠近。

冰卡比，从嘴里吐出的寒气可以把敌人完全冻住，然后把冻成冰的敌人一推就消灭了。

石头卡比。跳到空中以后会变身成石头垂直落下攻击敌人，也可以借此躲避敌人的攻击，不是很常用到的技能，跑的时候使用还能向前滚动。在有木桩的地方可以变成石头砸开。

柔道卡比，使用摔跤术攻击敌人，通过吸气把敌人吸过来，然后利用各种柔道技能折磨敌人。

很像小天使的卡比，使用一把弓箭攻击敌人，可以自由的在空中飞行是一大特点。通过蓄力后可以一次射出3发箭。

爆弹卡比，看似没有什么变化，但是拥有很强大的破坏力，一旦使用就可以把一个屏幕内的敌人清理干净，非常霸道，不过只能使用1次就是了，因此变的不是很实用了。

穿着睡衣的爬爬卡比，这个技能是最麻烦的了，一旦吸入这个技能就会强制发动，一定时间内就会在原地睡觉，如果遇到敌人的话可就……

飞碟卡比，可以自由的在空中移动，利用光弹进行攻击，如果蓄力后发射的话会有很强大的攻击力，可以一举摧毁前方的目标。

万能型卡比，比较不错的技能，可以使用出很多的其他技能的组合，按左右方向键使用是使用锤子攻击，按上的话是使用剑的大范围攻击，按下的话又是石头攻击，不按还能使用拳头进行攻击，花样很多的技能。

又是一个比较特殊的技能，使用的时候技能是随机产生的，会出现6种能力，转动到哪个就使用哪个，可以攻击敌人，也可以为自己回复，总之也是很好用的，不过就是不很灵活罢了。

小不点卡比，变成更小的卡比了，可以通过这个进入原本不能通过的隧道，在有些地方只有这个状态才能进入。

厨师卡比，把敌人扔进锅里面（敌人都好倒霉的说），只能使用一次就会消失，也不是很有用的技能。

使用万能剑的卡比，这把剑的威力应该是最大的了，打BOSS必不可少的好武器。用法和使用普通剑差不多，配合方向使用就能出现不同的招数，而且还可以用此剑打开一些特殊的砖块。

迷宫讲解

一共有9个迷宫世界，而这9个迷宫都是相互连接的，地图中"AREA"后面的数字表示连接的迷宫世界的号码。每一个世界中都有一张地图，在一个大宝箱中，得到地图以后就会看清楚自己所在的位置和行走的路线。

迷宫中有BOSS的地图说明这个地方有强力的BOSS存在，而且BOSS都拥有镜子的碎片，只要干掉BOSS的话就能得到一片，需要把所有的碎片收集全。

地图中没一个场景都用一个方块来表示，闪亮的方块表示这个场景已经完成，没有要取的物品了，如果只是黄色的话就表示里面还有东西没有取得，是暗色的话就说明还没有进来过。各个场景的连接用直线表示的是说明两个场景之间可以自由来往，而采用箭头线表示的是说明单线路径，只能朝着尖头指示的方向前进。在一个场景中也不表示在这一个里面就可以全部完成地图，很多时候需要通过连接从另一张地图进入自己的地图，不然很多地方是不能进的。

在迷宫中这个门表示还没有进去过，或者进去过但是里面有东西取得，不过不影响地图的完成度，玩的时候不要太计较，如果为了收集全部的宝物的话就一定要再次搜刮一下了。

表示已经进去过的门，里面的该拿的东西也都拿了，进去后还可以再出来，可以反复地自由进出。

这种门说明是单向的，只要进去后只能从另一个出口出来，而不能再从进入的原地返回上一个场景，进入前要考虑清楚。

关于各个迷宫因为大家都可以很容易上手，所以为了100%完成度只给大家讲解一些比较容易卡壳的地方和一些隐藏的地点，对于轻松通过的地点就不多做说明了。

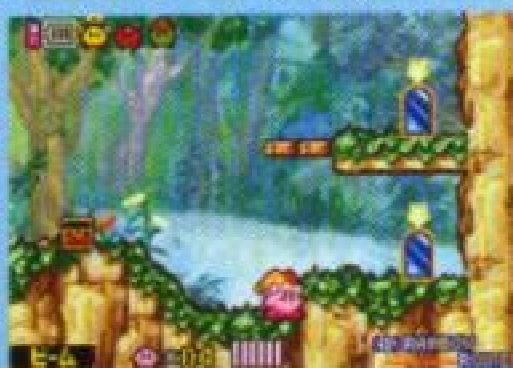


←这里先要前往镜之国，在路上通过一处踩下机关后开门的地方，第二个地方等伙伴踩下机关后自己先进入，攻击图片中的炸弹，这样下面的铁块就会炸开来，其他同伴也能通过了。



←到达这里的时候要让卡比吸这个带星星标记的石头，吸过来以后石头就会移动，以后这样的地方都可以用这个方法通过，还有就是在遇到四倍大的星星石的时候可以利用4个人的力量一起吸。中途还会得到大地图。

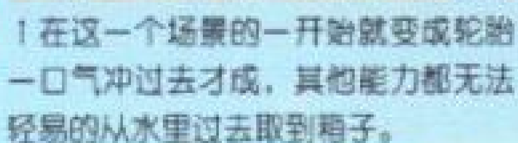




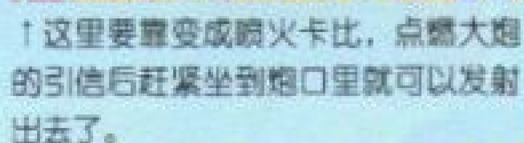
↑3个卡比的位置是起点，一直向右走，会遇到两个门的地方，这里选择上面的门就一直走到右面星星标记的房间然后乘坐星星到达第二个迷宫，而且一出来就可以得到第二个迷宫的地图。走下面的话会进入下面的分支，大家可以进入上面的以后得到第二个迷宫的地图后就脱出，当然也可以直接从第二个继续玩的。下面一个镜子进入后会进入下面的分支，不过到头还是会汇合进入第二个迷宫。



↑这里只要使用带利刃的武器攻击就可以大绳子打掉取道下面的道具。



↑在这一个场景的一开始就变成轮胎一口气冲过去才成，其他能力都无法轻易的从水里过去取到箱子。



↑这里要靠变成喷火卡比，点燃大炮的引信后赶紧坐到炮口里就可以发射出去了。



↑这里需要注意的是要打下面的炸弹，如果打了右面的炸弹就会取不到箱子。



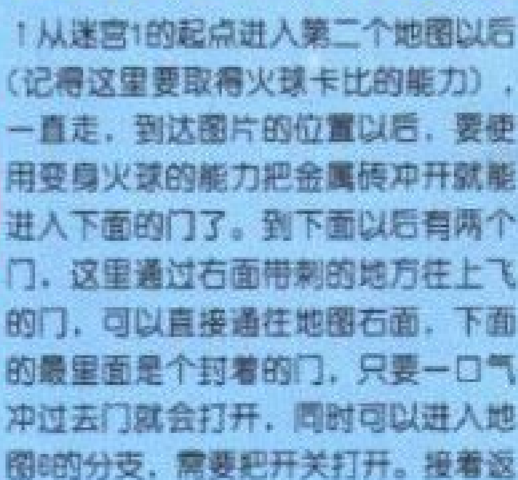
↑这里的星星砖块打破后是隐藏的门。



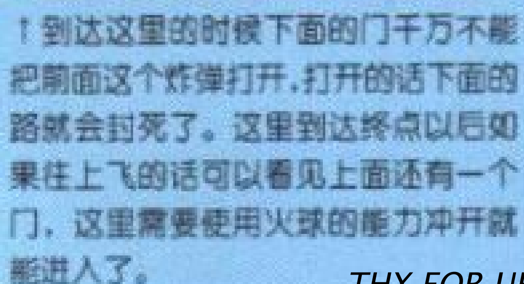
←这里的镜子比较特殊也是隐藏的，这里的平时过来的时候是个镜子怪，需要使用激光攻击就会成为镜子，如果近身攻击它就会钻到地下。

迷宫地图2

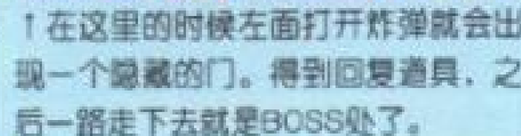




↑从迷宫1的起点进入第二个地图以后（记得这里要取得火球卡比的能力），一直走，到达图片的位置以后，要使用变身火球的能力把金属砖冲开就能进入下面的门了。到下面以后有两个门，这里通过右面带刺的地方往上飞的门，可以直接通往地图右面，下面的最里面是个封着的门，只要一口气冲过去门就会打开，同时可以进入地图6的分支，需要把开关打开。接着返回这个地图，如果一直往上飞的话来到一个有大蘑菇的房间，踩上大蘑菇可以出现回到大地图的门。

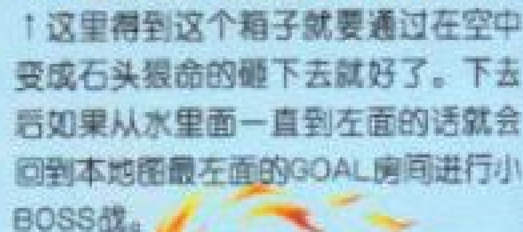


↑到达这里的时候下面的门千万不能把前面这个炸弹打开，打开的话下面的路就会封死了。这里到达终点以后如果往上飞的话可以看见上面还有一个门，这里需要使用火球的能力冲开就能进入了。



↑在这里的时候左面打开炸弹就会出现一个隐藏的门。得到回复道具，之后一路走下去就是BOSS处了。



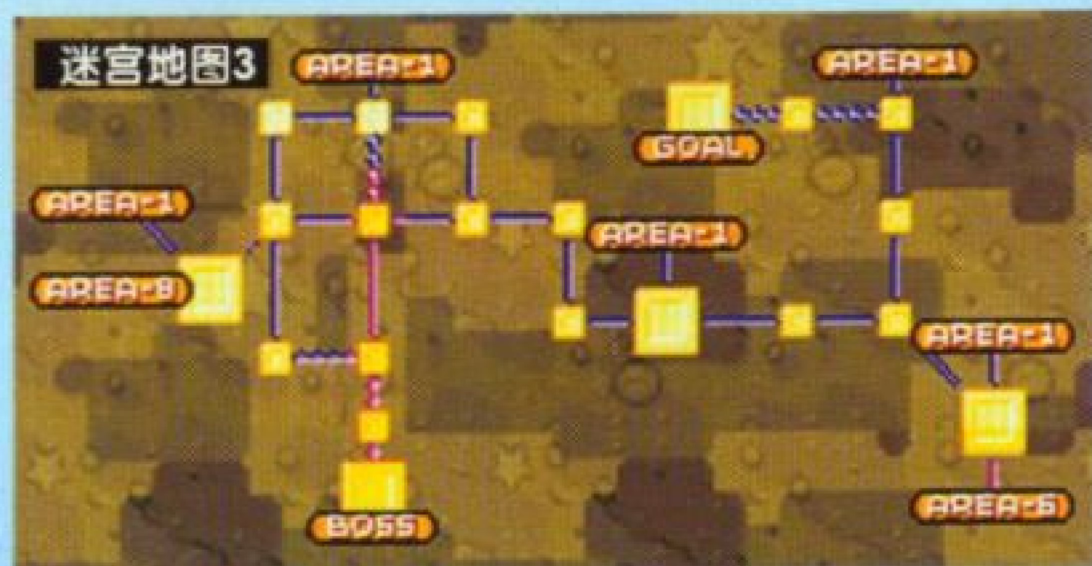


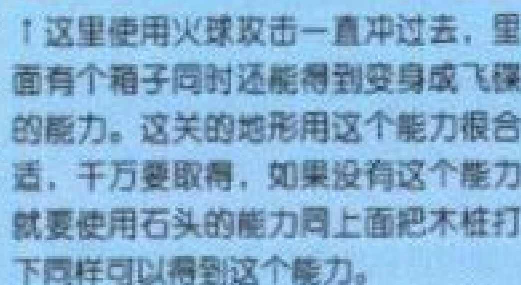
↑这里得到这个箱子就要通过在空中变成石头狠命的砸下去就好了。下去后如果从水里面一直到左面的话就会回到本地图最左面的GOAL房间进行小BOSS战。



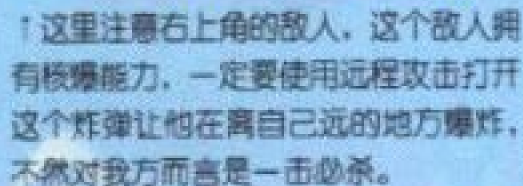
←这里的箱子需要从这个版面的水里一直游过去取得。

迷宫地图3

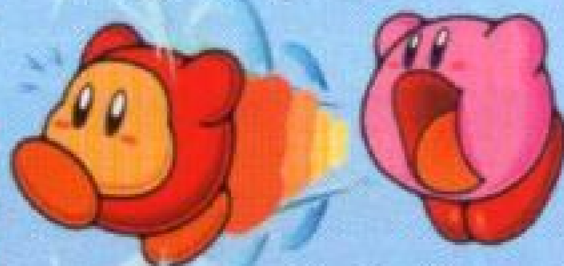


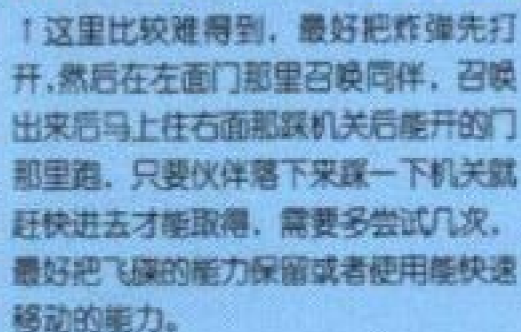


↑这里使用火球攻击一直冲过去，里面有个箱子同时还能得到变身成飞碟的能力。这关的地形用这个能力很合适，千万要取得，如果没有这个能力就要使用石头的能力向上面把木桩打下同样可以得到这个能力。

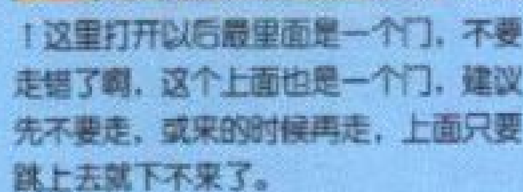


↑这里注意右上角的敌人，这个敌人拥有核爆能力，一定要使用远程攻击打开这个炸弹让他在离自己远的地方爆炸，不然对我方而言是一击必杀。





↑这里比较难得到，最好把炸弹先打开，然后在左面门那里召唤同伴，召唤出来后马上往右面那踩机关后能开的门那里跑，只要伙伴落下来踩一下机关就赶快进去才能取得，需要多尝试几次。最好把飞碟的能力保留或者使用能快速移动的能力。



↑这里打开以后最里面是一个门，不要走错了啊，这个上面也是一个门，建议先不要走，或来的时候再走，上面只要跳上去就下不来了。



↑这里的箱子也不要忘记拿，不过要先连接外面的路以后再拿。这里最下面的分支先选择左面的，这里可以打开连接室外的镜子，然后再返回来宝箱那里，之后飞出来后再返回干掉BOSS。因为一旦选择了BOSS路线的话就上单一路线不能返回了，而宝箱那里也会强制带到另一个区域。



↑这里左面有个箱子，要打开的话就要从右面往上，可以看见一个机关，踩下以后赶紧上去通过，从右面把炸弹打下就可以炸开了，不过自己要先取得石头的能力。取了箱子以后一定要走右下面的门，从这里走才能得到另一个版面的箱子。箱子拿了后一直到最下面干掉小BOSS，等到锤子的能力。然后从左面跳下去就是BOSS战了。





↑这个是取得地图的版面，这里要从第一个迷宫世界最上面的两个通往世界4的地方进入右面，进来后就呼叫伙伴然后一路前冲，落后的伙伴就会踩上机关，进入后得到地图，然后就可以打开上面的时候出来了。然后去进入这个版面的左面那个入口。



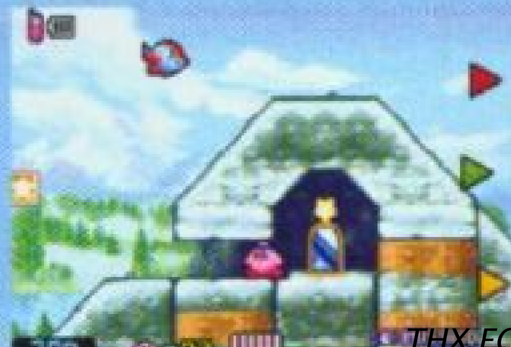
↑这里要引诱自己的伙伴踩下机关后进入门，左面的门虽然也能进入，但是不进入这个就会少走一个区域。同时这里还能再次等到飞碟的能力。不过出来的时候小心上面有一个核爆能力的敌人，还是让自己的兄弟们去引诱吧。



↑这里要吸收这个小家伙后就能变小，变小以后就能走过右面狭窄的区域，之后会进入地图上左上角的房间，如果直接走右面的门会得到一个卷轴，建议走取得卷轴的区域一定要有飞碟的能力，不然这里不是很好过。



↑这里有个可以变小的敌人，变小以后从这里下去(只要站上按下即可)。一直走到尽头以后可以是通往下面分支的路线。



→这里进入这个版面的隐藏房间，是个小BOSS，干掉以后吸收能力得到使用柔道的能力。



↑这里有一个隐藏的加人，在出口左面一路往左走就是，需要对付挡路的敌人。



↑引诱左面那个跳来跳去的家伙先跳到右面，然后在吸的时候其他的伙伴也会吸那敌人，这样就可以了。另一面还有一个这样的石头，同理。





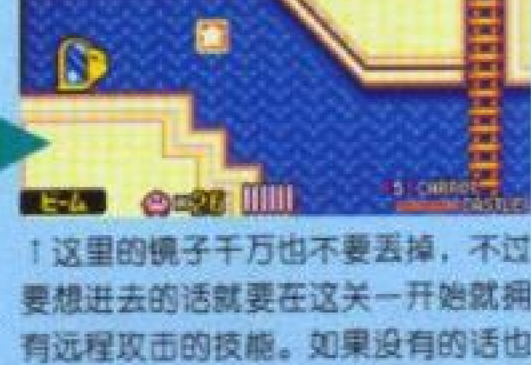
↑这里两面的石头里面分别还有两个镜子。千万不要漏掉。其中右面那个通向第一个迷宫，可以完成两块原先不能进去的区域，之后再回来即可。然后再去图片左上隐藏的那个镜子。这里可以通往7号迷宫。



↑这里是打开通往8号迷宫的路，不过要等8号迷宫同样打开以后就可以随意穿梭了。



↑这里有隐藏的门，不要忘记打开，只要得到这关使用魔法攻击的技能就可以打到炸弹。



↑这里的镜子千万也不要丢掉，不过要想进去的话就要在这关一开始就拥有远程攻击的技能。如果没有的话也不要着急，可以通过上面那个镜子里的那个发射弓箭的敌人，在远处也可以打出来。打BOSS一定要在这里走，进最上面的镜子是去上面的分支。



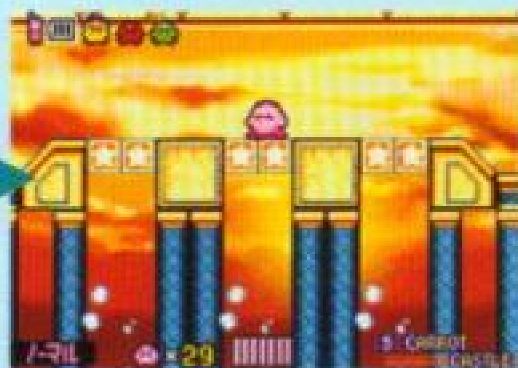
↑这里的时候右上发射会是地图中往下走的分支，尽头是直接BOSS战。右面可以得到一个加人。左面的镜子是一个陷阱，走进去以后会回到这个版面的起点，要重新考验玩家一回。



↑这里也是个要碰运气的地方，真正的出口是左上方。不过建议下去下面，在下面的尽头可以得到一个心，让HP上限加一格。



↑这里一定要落下去，虽然这里看起来像是悬崖，其实只要掉下去就会进入隐藏房间取得一个乐谱。



↑这里要在中间的位置下落，不然会少得到一样道具。不过这样的话就要重新再走一遍，如果从左面的落下去可以直接到达地图的房间。





←这里的时候要让自己的小兄弟们上去，等打开以后把这个炸弹干掉就可以了，如果自己上去的话就没有办法取箱子了。





↑这里有一个隐藏的镜子，进入后能进入隐藏房间，里面有一个箱子可以取。之后会从水里回来。下一个版面中途的镜子可以到地下。



↑自己先变小以后到这里，下去让这个敌人把自己吃掉后拷贝变小的能力，上来后把石头吸过来然后再次把敌人吃掉变小后通过取箱子。下一个版面变成轮胎以后可以撞开墙壁吃宝物。



↑这个地方是在干掉了一个小BOSS以后一直往上飞，就可以看到这个大炮了，同样需要用喷火的技能点燃。



↑这个箱子一开始是取不了的，先不要管，连接好了和外面的世界以后再从右面的镜子返回就可以拿了。



←这里一共有3个镜子，一个需要消灭掉镜子样子的敌人，一个在右面，还有一个在水下面。下面的镜子是地图分支往下的，中间的镜子是分支往右下的，最右面的镜子是分支往右的。其中分支往下的路可以得到地图。分支右下的可以让HP加一。



↑这里要干掉右面的小BOSS后吸收他的锤子能力，用力一砸就开了。下面就是这个迷宫的地图。而且锤子的能力一定要保留着，下一个场景到处是金属砖，用锤子可以轻易的打开。



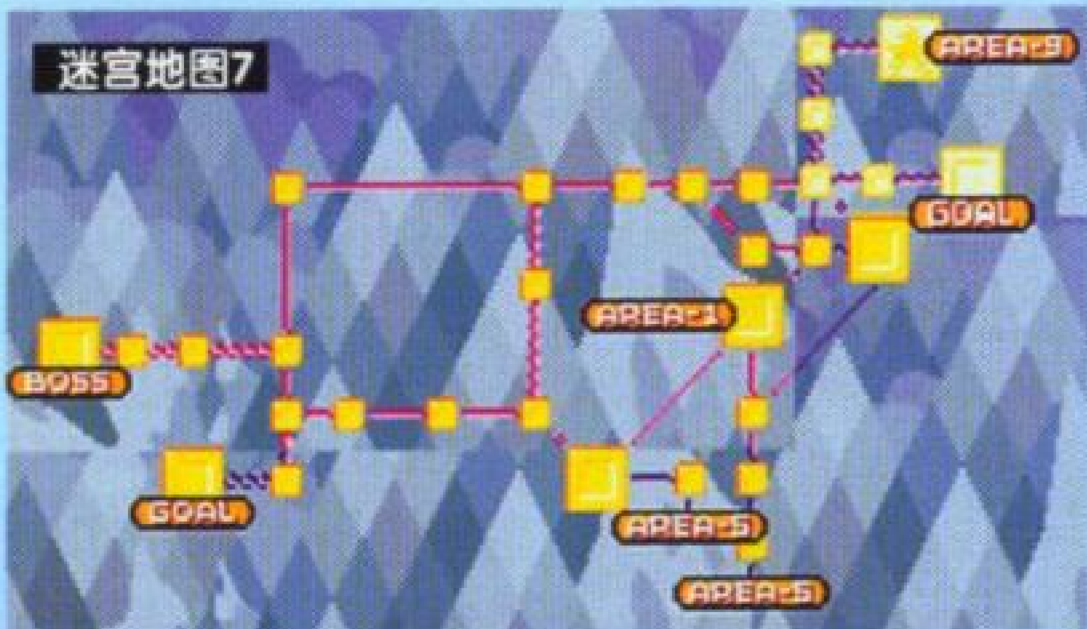
↑先把石头吸过来压住机关，然后跳到台子把炸弹打了，回来把石头移开以后，从炸开的地方返回上面的机关处，召唤同伴，然后自己下来等同伴踩机关就可以了。箱子里面增加一个HP上限。



↑把绳子砍断以后从这里下去，走下面可以得到一个箱子。



↑这里使用喷火的能力，站在这里使劲的按住前喷就可以把机关打开。





↑这里是个分支的路口，可以从这个门进入，也可从上面的门进入。由于这里可以分成好几个地方，所以大家要好好的选择。为了节省时间大家可以先到星星的房间，干掉他后进入那里的门。



↑进去后来到这里，先把石头吸进去冲着金子一吐就成了，可以进入隐藏的房间。在里面可以取得一个卷轴。接着让炸弹炸开路就可以得到地图了。



←在这里只要变身成火球就可以冲进来，往上飞的话会前往地图中的连接9号地图的地方，往下来的话会从右侧到达GOAL房间。中途还会得到一个卷轴。



↑在这里砸开可以返回刚才来时的房子取得一张乐谱。一定要拿到的说。

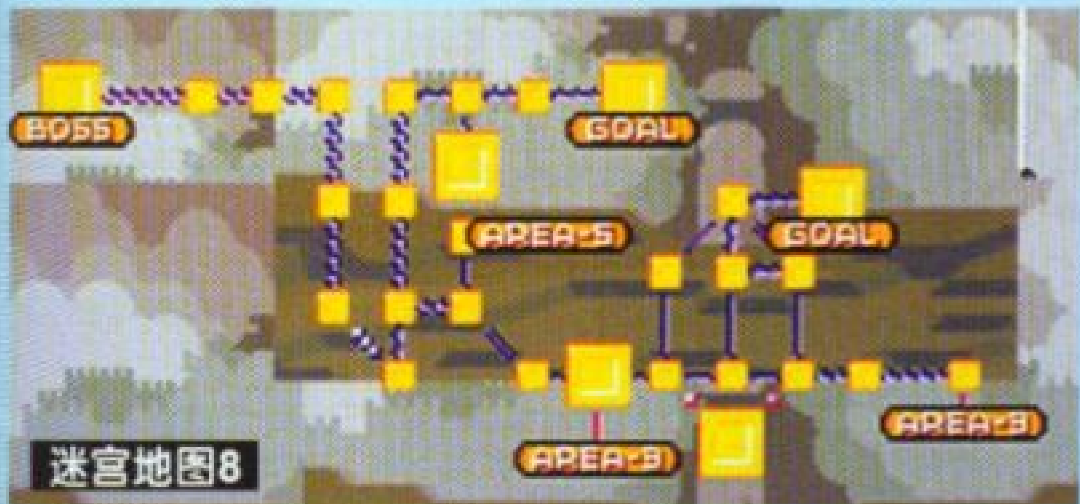




↑这里的箱子要吃一个敌人，或者吸气以后才能过来，平时走的话就会被冲走。在水里如果被冲下去的话就可以到下面的分支路线了。



↑两个分支，走上面的路线会到BOSS的房间，走下面的要砍断绳子，会进入最后一个GOAL的房间。两个路线都是单程，进入就不能回来了。



迷宫地图8



↑这里的炸弹只要一攻击上面的路就会被封死，需要先通过到左面进入镜子以后再回来就可以直接进入了。这个门是地图中往上的分支路线。地形中间6个星形石头地方打开是个镜子。尽头又是分支口。



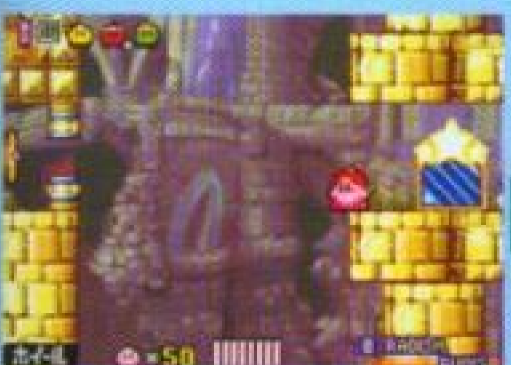
↑在这里往下跳（直接在这里按下），就可以取到下面的箱子。如果不进这个门的话在第一个机关那里一直往上飞，上面还有一个镜子，进入后打开石门，从那里可以通向第五个迷宫了。



↑这里看似是要往上走的，其实如果往下走也是有路的，一直到最下面后也会出现两个罐子，利用罐子把地板打破，从左面的往下轰，有一个加人，右面就是另一条路的镜子。上面的镜子可以前往地图处，下面的镜子一直到BOSS那里，都是单程路线。



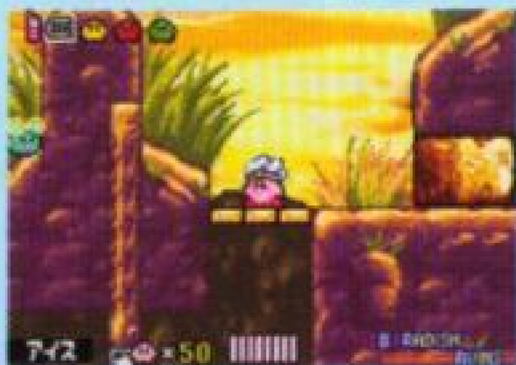
↑从这里跳下去会看到一个镜子，如果一直往右走的话会看见尽头有一个大炮，要用火点燃引信后坐上去。不过要先从这里下去进入镜子就来到了地图的房间，取了地图出来，在大炮这里先要干掉炮口里的家伙（想放一炮就是了），点燃以后直接做自由落体进入炮口。不过不管走哪里都会进入一个场景。



↑到了这里以后前往不要进入镜子的说，这里往下落，不要落太快不然会摔死的。下面有一个卷轴，取了以后再从这里出去。



↑进入这个房间的时候小心两个石头人的夹击。下一个场景要小心从上面落下两枚核弹，打中了可不是很好受的。



↑这里往下落有宝箱，在这个位置的正上方空中的几块石头上也藏着宝箱，不要忘记拿呀，下面这个是个乐谱，一定要取，影响完成度的。



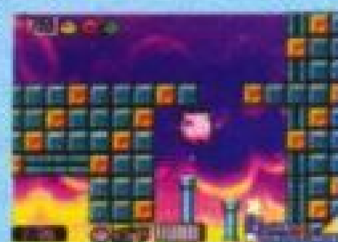
迷宫地图9



↑左面的门里面有一个宝箱。最左面还有一个机关，攻击一下以后就赶快往对面跑，快的话就可以进入。进入有宝箱。



↑这里的炸弹一打的话爆炸后不仅左面的门不会打开，里面出现的镜子也更不能进了。只能等走到头再回来，站在左面的石门那里攻击，一爆炸赶紧往里面跑。



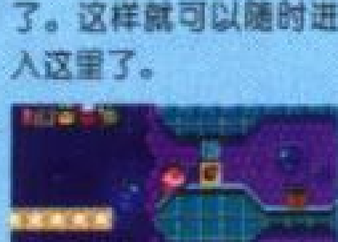
↑这里从左面来的时候是进不去的，要进入镜子以后再回来，一直往上飘，尽头是个镜子，进入后可以连接到外面了。这样就可以随时进入这里了。



↑在这里变成石头砸下去出现一个隐藏的镜子，进入镜子中的房间以后可以得到CD机，这样以前收集的那些曲子就可以播放了。



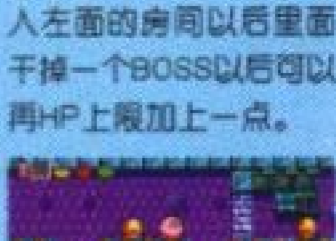
↑这里用石头的技能打开里面是通往地图左侧的镜子，版面另一个镜子是往地图上方去的。进入左面的房间以后里面干掉一个BOSS以后可以再HP上限加上一点。



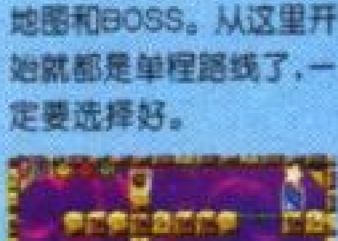
↑又是分支，终点是地图左上的GOAL的房间，攻击下面的炸弹就只能走最右面的镜子，尽头是地图和BOSS。从这里开始就都是单程路线了，一定要选择好。



↑在这个镜子进入就进到了地图房间的路线上，这里的另一个镜子是通往BOSS的直线路，进入里面都是单线路程，进去就不能选择。



↑这里配合同伴一起踩机关才能通过，里面就是最后一张地图。



↑可以使用长距离技能从下面打炸弹然后往右边跑，有最后一个乐谱。

凑齐全部的碎片以后就可以把整个镜子拼好了，之后进入中间的镜子，就是BOSS战了。这回的BOSS可是非常的难对付，攻击速度快，攻击范围大。胜利以后会得到万能剑，是最好用的武器，不过接着就是最终BOSS的对决了。不过战胜了最终BOSS以后还不算完，再次进入镜子中把镜子中的BOSS干掉才成。远程攻击会被他的镜子挡住，只能近身，看准机会用万能剑狠狠的砍。BOSS在数量上真是考验玩家的精神，干掉了几个以后，BOSS再次变身，这次变成一个大眼睛，他的镜子可以把掉落的万能剑给打走，一定要注意，掉了就赶快拣起来。





影之心II

PS2	厂商：ARUZE		发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

SHADOW HEARTS II

■文/魔舞之妖刀
□编排/宇部

接上期

Stage 25 犬神之里

来到了犬神之里，得知竟然是藏人的故乡，我们十分吃惊。在走过长长的小路后，我们在宿命之泉见到了咲，也就是藏人的母亲。这里寄宿着古代的灵力，是一面可以反映出不可思议画面的圣魔之镜。

"这面镜子已经昭示出了很多战乱和凶兆。几天前我看见了这次的危机。你们来葛城山也是这个关系吧。"

说完，咲作了一个法事，让我们看到了不死山中加藤一伙，以及在地下更深处的尼古拉斯，不，应该是阿斯塔罗特！它在吸取火山的能量，正在咲要回来的时候，被阿斯塔罗特发现了，尽管咲尽力抵抗，但是她的结界并没有能够挡住阿斯塔罗特的力量。红艳姬成为了我们的对手。但是我们不会屈服于那个怪物的。

咲倒在了地上，藏人关切地跑了上去，我们将咲送回了家中。



同一时间，在不死山的里边，加藤一伙人最终追上了尼古拉斯。为了寻求怪物的真正主体，他们进到了岩浆流淌的火山内部，企图打败阿斯塔罗特。

回到家的咲终于清醒了过来，她说出了一个十分令人震惊的消息，她居然就是我父亲的妹妹，也就是我的姑姑，哇！还真是……难怪她老是盯着我看，因为我长得很像我的父亲。

"很多话还是等回来再说吧，那家伙还在吸收能量，如果现在不去阻止它的话，我怕整个日本就……"咲很是担心。

于是我们赶往了不死山，通过了岩浆通道和玉晶的迷宫（先找到红玉晶，放置在传送点，接着找到蓝玉晶，放置后找到黄玉晶，回到记录点附近将刚才拔出的蓝玉晶放上，最后再用上黄玉晶即可。），终于见到了被封在水晶中的尼古拉斯。而边上的加藤看起来是经过了一番苦战。大家都很狼狈。这时候没想到尼古拉斯又冲破了封印。

"我有一个请求。"我打算戏弄它一番。

"请求？说吧。"

"你给我消失吧，就现在！"我狠狠地说道。

经过了一场恶战，尼古拉斯，或者叫阿斯塔罗特终于再也不能作恶了。

看着倒在地上的尼古拉斯，卡莱还抱有一丝怜悯之心。但是他的所作所为实在是……趁人不备，他拿刀扎向了加藤，但是樱花却替加藤挡住了罪恶的匕首。看着樱花在自己的怀中死去。加藤忍无可忍，一手打死了尼古拉斯，让他带着皇帝的梦想走完了最后的旅程。

同样中了他暗算的我也倒在了地上，梦境中，我听到门的背后有我亲爱的爱丽斯的声音，我拼了命想要打开面前的大门，但是……这是为什么？我大叫着，又昏了过去。

再次醒过来，眼前已经是卡莱了。

见到咲姑姑，她说加藤留话给我，让我去外人墓地，有事相谈。于是我赶往了外人墓地。

见到了加藤，他独自面对着川岛良子的墓碑。

"我，两次失去了所爱的人，现在的我已经背离了当初憧憬的道路，永远的离开了。我的道路上已经没有了王道和霸气，只剩下了空虚和悲哀的未来。"

"加藤……"我真的替这个对手和朋友感到悲哀。

"石村就在麻布暗冥坂的上屋敷。已经不会有人阻碍你了，我想你还是见一见比较好。"

"那你呢？"我还是比较关心加藤的行动。

"给你这个。"说完他把[流亡者之书]递给了我。"你不想见到爱丽丝吗？找罗格就可以实现。让爱丽斯复生吧。还有，乌尔，以后我们就是敌人了。这是我最后的心愿了。你要是想阻止我的话就尽管来吧。我不会靠尼古拉斯和拉斯普京那样的邪神，我要靠自己的意志和力量。而我所有的秘密就在这本书里了。"说完，加藤转身走了。留下了迷茫和不解的我。

"再见了，老朋友。"

Stage 26 麻布暗冥坂的上屋敷

来到麻布暗冥坂的上屋敷，通过了铁队队员的重重阻碍（用魔法攻击寺田，物理攻击无效）。终于见到了，石村，这个罪魁祸首。

"是日向的孩子吗？终于见面了，你为什么要取我的性命？是俄罗斯，还是中国派你来的？"石村这家伙真是顽固不化。

"都不是，我是为了那些被你夺去性命的无辜的人。"

"这是什么话，哪些大国不是为了自己的利益而牺牲别人？如果你不变得强大，去抢夺别人，就会被别人变成殖民地。你觉得哪些比较好？"

"胡说！这是什么理由？难道别人的性命就可以随便的牺牲吗？他们都不是人吗？"我异常愤怒。

"为了把日本变得强大，我什么都可以牺牲！"

"那只是为了你的一己私利，根本谈不上为了日本！"

说道怒处，我冲上去准备将这个恶棍打死。突然出来的小孩让我吃了一惊。原来是石村的孩子。

"请不要伤害我的孩子，求求你了。"石村马上变得很可怜。



"对待自己的孩子就这么有人情味，那么别人的孩子就不值得同情了吗？那些被你送上战场白白死去的孩子的家人，他们又要向谁乞求呢？你们这些掌权的人为了自己的野心是谁都可以牺牲的。"我愤怒地一把将孩子推开，冲上去对石村一阵拳打脚踢。

"没有人情味的，畜生！畜生……"我实在是无法抑制心中的悲伤。

宿命之泉，咲姑姑跟卡莱谈论着爱情与宿命的事情，原来卡莱真的喜欢我，但是她知道我的心中只有爱丽斯。但是为了宿命，我们在一起是可以化解一切的。

咲姑姑递给卡莱一张我三岁时的照片。"你的宿命，就是要拼命找到自己的幸福啊。"

Stage 27 女王的庭院

回到欧洲，我们来到了女王的庭院。

"15年前，维多利亚女王死的时候，才有人想起了《流亡者之书》。但是被人偷走了，所以没有成功。这里是女王的别墅。在这里有一块叫月晶石的东西，请把它拿给我。我就可以让爱丽斯复活了。"罗格说道。

跟罗格说完话（可以回复哦），我们就进入了大门。

在大厅处走进正对的屋子，桌子上找到一枚骑士的棋子。回到大厅，走进左边的门，在另一个大厅处进右边的门，有一个宝箱。还有我记住了屋子里七处可疑的地方：男人的画像是横放的，小桌上放着一个花瓶，圆桌前的椅子是面向书架的，从天花板上掉放下来一面蓝色的旗子，书架的一扇玻璃窗放在地板上，床边墙上的画偏向旗子的方向，沙发面向着门口。

回到最初的大厅，这次我们走右边的门，在大厅里使用骑士的棋子进入左边的房间。按照刚才的记忆把屋中摆成同样的布置。拿到了皇后的棋子。走出门进入北边通道。进入这个大厅后在下边的大门处使用了皇后的棋子。进入了房间，把骑士的棋子摆放在棋盘里的第三个位置上。就可以得到国王的棋子。出了门接着进入正上方的大门。但是走了半天总感觉是在一个地方转，明明近在眼前的路就是走不到，看来这是一个机关。回到拿到骑士的棋子的屋子里。把国王的棋子镶嵌进暖炉。这下子就解决了。

走进最深处的房间。我们就看到了那个月影石，正当我们要带走的时候，突然窜出来一个怪物打算挡住我们。哈哈，死得比较难看。

走出正门，罗格说要回到威尔士的家里做实验，于是我们大家一起准备起身，刚走了两步，我突然感到眼前一阵眩晕，又来到了我心灵的深处。

"好久不见了，珍妮。"还没说两句，小姑娘突然转身跑到了那扇我没有打开的门前。这时候门开了，珍妮走了进去，还没等我跟上，大门关上了，而我，又被挡在了大门的外边。还是回去吧。



这次醒来，大家没怎么担心。看来是习惯了。

在罗格家里。坐电梯下到地下实验室。大家都很担心，因为到现在为止这个魔术还没有成功过，要是失败了，罗格和我变成怪物就不好办了。但是卡莱十分有信心，她相信我们一定能够成功。于是我和罗格走进了实验室，卡莱却伤心的坐在了地上。

实验开始了，正当眼看就要结束了的时候，突然出现了意外，随着爱丽斯的身体慢慢地剥落，我的心也随之碎成了一片一片。

"乌尔，我爱你。"突然，爱丽斯说出了这句话。

"我，我也是！"真的是难以置信，但是我听到了，爱丽斯亲口讲的。

但是我仍然没有能力留住她，从不轻易留下的泪水，此时却挂满了脸庞"爱丽斯…"

回到大家的身旁，我们知道了加藤的计划就是倒转时空，如果真的是那样的话，我们这个现在就将不复存在了。于是我们要回到藏人的母亲那里寻找答案。从妖姑姑那里知道了加藤在飞鸟的石舞台处，那里原是古代苏我马子的墓。去看看，也许会有收获。

Stage 28 铜铎

早上起来，大家准备出发的时候，却发现卡莱不见了，于是我们大家分头去寻找，我似乎已经知道了她在哪里。果然，是在宿祢之家。这个时候，卡莱终于向我表白了对我的爱慕之情，我有点不知所措。但是无论如何，只要我活着，就一定会努力的，而要是我死了，我就会带走所有人对我的回忆。但是卡莱仍然……真不知道怎么办才好。还是先打倒加藤，再说吧。

在铜铎的石舞台前。加藤已在那里。

"你来了。"

"等了很久了吧。"

"见到爱丽斯了吗？"

"托你的福。"

"你毁灭世界的打算，没有变吗？"

"是的，我要回到一百年前的世界，去纠正世界的错误。是那个现在的执政人没有出生的年代。在那里，我要引导一个跟现在完全不同的未来。"

"真是顽固啊。"

"为什么，总是有那么多受伤的人……他们应该有生活的希望。"

"你错了，亲手改变不幸的未来，最终会燃尽我们的灵魂。"

"战斗，是一种信念吧。"

"不，是宿命！"

血色残阳中，铜铎从天而降。

"这就是古神的魂，是太阳原本的灵魂。这个铜铎就是大和的魂灵，当钟声敲响一百零八下的时候，天空会裂开，时空会扭曲。我就在那上边等着你。"

"我明白了。"

通过铜铎三层传送机，我们终于见到了通向宿命的大门。（按照蓝、红、绿的顺序打开开关，将中间的传送器的颜色调成一致即可。）

最后一次见到珍妮了，她使我懂得了很多人生的道理，而被问道什么是真正的幸福时，我回答道就这样安安稳稳的生活下去吧。

来到了铜铎，打败了守卫的雷神和风神之后，我们终于见到了加藤，真的没有想到，最后会是他作为我们的对手，并结束这一切。





就算是他召唤出风雷花作为三神器，也是无法阻挡我要拯救世界，同时也是拯救我自己的决心……

经过漫长的苦战之后，加藤无力地倒在了地上。

"这样就可以了……最后还是在时空的扭曲中，铜铎也一起去了吧。踏进这里边来的人，都无法再回到现代了。"加藤吃力地说道。

"哼哼，也许吧。"我也苦笑一声。

"祈祷吧，用你强烈的意念，那个自己所希望的世界……那个最幸福的时代。要是那样的话，回去吧。谢谢了，老朋友。"说完，加藤带着深深的遗憾走了……

"加藤！"

"大家一起祈祷吧，为了那个想要回去的世界，要是那样的话，一定还能见面呢。"

"好！"大家一起祈祷着。

铜铎的大地慢慢的消失了。而大家的目的地也各不相同，我期待着能再次见面。

胸口的伤又发作了，这次看来是逃不掉了。我期待着能和卡莱再次见面，我有这个强烈的愿望，和坚定的信念！

"说好了，我们一定还要相见啊。"最后连卡莱也走掉了。

"无论何时！我们会再见的，大家！"

漫长旅途的终点，我失去了太多太多的东西，这场战斗的胜利所赢得的未来到底意味着什么？我也不知道，但是这段旅程还是在这里结束了……心中的诅咒终于要吞噬掉我的灵魂了。就算是回去和大家见了面，我也已经不再是我了，但是在平静中度过每一天的话，说不定就是一种幸福呢。

心中之树生长的我，也归于了尘土……万物皆是如此吧。

1887年 东京

乌尔的父亲看见了倒在大树旁的长得很像卡莱的女子，走过去时，只见一张相片滑落地上，上边是乌尔一家三口的照片，背面写着：明治二十六年 甚八郎 乌尔姆郁夫 三岁，落款是安努，这就是乌尔父母命运的相遇。

1918年，秋，威尔士

"乌尔，难道，真的会是在这里相遇吗？我找了那么久。"原来是罗格。

"乌尔？你是谁？"

罗格满含热泪跑了过去，一把抱住了乌尔"居然连父亲的样子都忘了，真是不孝子。"

"父亲？"乌尔不解。

"走，回去吧，这里很冷……"罗格扶着乌尔走向了远方。

这一年，第一次世界大战……结束了。

在最后一次强制进入心中与珍妮对话时被问到幸福是什么（幸せがなにか）的时候选择第一项：（身分らしく生きることさ）就会是第一结局乌尔最后和爱丽斯相见……具体细节大家就自己看吧。而选择了第二项：（安らぎの中で生きることさ）就会是本文的结局了。这是一个悲剧故事，不管是哪个结局都是不完美的。也许制作人要表达的正是现实中的人生吧。你可以全部经历，但是你不会全部拥有，面对痛苦的选择，你会如何取舍呢？残酷的战争结束了，那么你的人生呢？

~剧终~



↑不知道这次的分别后又会有一个怎样的开始，但愿不会再是伤心的结局了吧！

【入手道具】

犬神の里——ソウルドロップ、シルバーエンゼル、攻击回数增、ヴァレフォーレの纹章、星のカード、福引券、灵の刻印

不死山——ピュアリファイン、サミジナの纹章、攻击回数增、命の刻印、メディリファイン、子鸟丸、マナリファイン

麻布暗冥坂上屋敷——福引券、ピュアリファイン、力の刻印、心眼

女王の庭园——ヒットエリア扩张、メディリファイン、麻痹Lv3、福引券、フランベルジュ、ゲシオンの纹章

铜铎——搅拌の线




软件、硬件、模拟，一切与游戏有关的知识尽在本栏目中呈献；实用性、趣味性、新奇性，科普园地包罗万象，五彩纷呈；





科普园地

科普园地

本期科普园地继续连载PS2打假专题，誓为广大玩家的购机行动保驾护航到底！另外利用PC为PS2提供无限存储空间以及通过GC玩镜像文件的完整报告书也由达人们为大家奉上。

PlayStation2 的沉重 徒手原罪

上次为大家介绍了PS2光头的一些知识，今天我带领大家研究一下目前最容易造假，也最令人头疼的配件——手柄。

文/VGST.COM 视讯游戏基地 -- 枫 & 深雪LWL1123

组装手柄的历史可谓由来已久。自从出现了可以拔插的手柄后,组装手柄就与原装货如影随形地出现了。从较早的MD组装手柄，到接下来的PS组装手柄，再到现在的PS2、XBOX组装手柄。应该说，组装手柄的出现可以满足不同消费者的需要。有的人希望使用手感好一点的，那么他会选择原装手柄;有的人可能对手感不太在乎，甚至买回来也不是给自己用的，那么就会选择组装手柄——虽然手感稍微差些，但毕竟价格便宜。如果事情仅止于此也就算了,但目前的组装手柄越做越像原装的，对此不太了解的朋友尤其是刚买机器的朋友几乎无从分辨两者之间的差别,于是乎，部分不良JS就开始动起了歪脑筋,把仿造得好的组装手柄拿来当原装的卖。更有甚者，将随机器原包装来的原装手柄换成组装的,然后与机器一起卖给消费者。大多数第一次买机器的朋友都很难分辨出手柄的真假，其中确实有不少消费者上当受骗，叫苦不迭。我本人也曾多次遇到朋友来咨询手柄是否原装。可见，现在手柄的真假已经成为最普遍困扰大家的问题。

下面，就为大家介绍一些简单区分手柄真假的方法。这些方法主要是从外观出发，力求大家在买机器时可以实际操作——一些诸如需要拆开才能分辨的方法这里不作介绍——而且现在仿造得好的手柄，内部与原装手柄已经几乎没有分别了。

目前市场上的组装手柄大体上有4大类

1、透明手柄；2、黑色高精度手柄（以下简称精仿，这里的精度泛指外观，手感和功能）；3、黑色普通手柄（以下简称普仿）；4、黑色低精度手柄（以下简称低仿）。

◆ 第一种透明手柄有各种颜色的版本，可以说从外观到内部结构均与原装透明手柄非常相似，可谓仿造得最相像的一种组装手柄；◆ 第二种精仿手柄是黑色，外观与原装黑色手柄也几乎完全一样，很难分别；◆ 第三种普仿手柄是黑色，做工也很精致，只不过在一些比较特定的部位有比较明显的差异。◆ 第四种低仿手柄也是黑色，但无论是外观还是手感，均与原装手柄差异较大，因此最近已经很少看到了。

战前演习 确认何为原装

为了说明问题，这次我们特地准备了两只不同版本的黑色原装手柄:A型和H型。手柄的型号可以在背部的铭牌处看到。（如左图）原装手柄最大的特点就是做工非常精细,用料也很好,无论任何一个细节也无可挑剔,毕竟是原装的工艺。



■ A型原装手柄，在做工的精细程度和手感上都无可挑剔。

最简单的鉴别方法是……最简单看手柄外包装

首先要排除的是上述的第四种手柄。由于它的做工极为粗糙,按键没有弹性，外壳和印刷工艺也比较差，因此没什么可能被用来冒充原装手柄的——相反，它倒很有可能被JS用来作为陪衬，说明他手里的普仿或精仿有多好，使你误认为那就是原装手柄。如果有人拿出一眼就能看出是组装货的手柄来给你对照，那你更要多留意一下另外一个所谓的原装手柄。



掩盖在华丽娇衣下的罪恶 终将带来足够致命的一击

什么叫DVD±R/RW? DVD±R/RW是DVD-R、DVD+R、DVD-RW及DVD+RW这几种不同规格的DVD刻录碟的简称，其中DVD±R指的是一次性写入（刻录）的刻录碟，DVD±RW指的是可以重复擦写的刻录碟。

原装？组装？四大必杀 手柄鉴别

剩下的三种区分起来就有一定难度了。不过我可以告诉大家，现在市面上几乎所有带包装的透明手柄都是组装的！这个不是耸人听闻，是千真万确。因为国内根本进不到带包装的原装透明手柄，所有真正的原装透明手柄都是没有包装盒，只用塑料袋简易包装的。知道这个现状后，相信可以排除一大批伪劣产品了。当然，世事无绝对，也许你能碰上带包装的原装手柄，或者你又会碰上没有包装的组装手柄，那也不要紧，下面我们对照手柄上的细节来一点点区分。

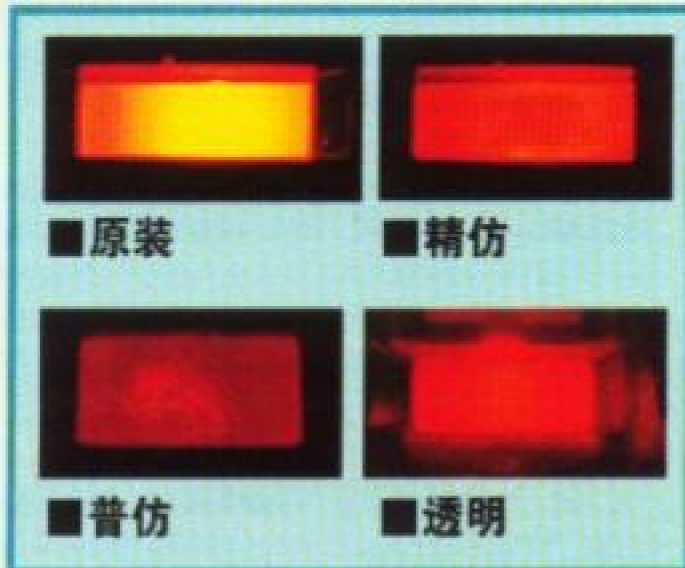
必杀技1 手柄指示灯亮度比较！





PS2手柄的正面中部下方，有一个"ANALOG"指示灯。一般手柄接上PS2,开始运行游戏后，这个灯就会亮起。我们仔细观察一下这个指示灯，发现几种手柄之间还是有区别的。首先是原装手柄：指示灯的表面平滑干净，且与四壁接缝处吻合很好，没有丝毫缝隙；精仿在这一部位做得跟原装手柄差不多，但接缝处常会有粗糙痕迹；普仿就有些区别了：（如左图）普仿手柄的指示灯，表面较粗糙,而且整个灯的面积也比原装手柄要大一些；透明手柄的灯无论表面和大小都与原装的一样，但接缝处往往会有缝隙。

除了外观不同，这个灯在工作的时候，亮度也有所不同。总体来讲,原装手柄的指示灯亮度很高，眼睛看时间长了会感觉很刺眼，而且一般是中间最亮，两边稍暗，而组装手柄的指示灯通常达不到原装手柄的亮度。如图(右图均采用相同曝光时间）：从图中可以看出，精仿手柄指示灯与原装手柄较接近，其他两种手柄，亮度上均有较大差异。当然，每一批原装手柄指示灯的亮度也不完全相同，但可以肯定的是，原装手柄上的指示灯光都比较清晰和强烈。



必杀技2 拿手柄的摇杆灯开刀！



说起摇杆，可以说是组装手柄与原装手柄之间的又一大区别。左手握住原装手柄，右手用力向外拔摇杆,然后再按回去,可以很明显地感觉到摇杆被拔出了一段距离，大约有1个毫米。而当摇杆处于正常位置时,向下轻按摇杆，可以感觉到清脆的接触声，整个按下过程比较轻松。

组装手柄，无论是精仿手柄，透明手柄,或是普仿手柄，相当一部分摇杆都拔不起来;而向下按动时,通常较费力，且声音发闷,感觉触点弹性不够好。

必杀技3

其他细节部分的区别

原装手柄外壳上的所有文字，无论是凹字还是凸字，棱角、边缘处均非常清晰。凹字的四周,垂直面与水平面的夹角是绝对的直角；而组装手柄凹字的棱角处则基本全是圆滑的。下面给大家举例说明一下。

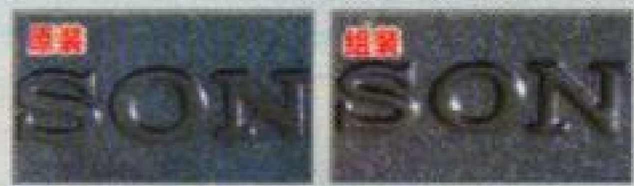
我们拿出原装手柄和组装手柄来对比一下：我想大家已经看得很明显了,上边一个字体边缘清晰，棱角分明;下面一张，很明显字体边缘程圆弧状或不规则斜面。

凸字也是这样，原装手柄的凸字，除了边缘的交角很清晰之外，原装手柄的凸字高度都很低,且顶端平整；相反，组装手柄凸字高度相对较高,边缘除了像上面介绍的那样有圆弧状过渡外，文字顶端最高处也是圆弧状，且高度不均匀。另外,原装手柄的外壳材料里含有大量金色细密粉末,在阳光下看得很清楚；而很多组装手柄外壳材料里金色粉末很少，或不均匀。

造成上述种种现象的原因，是因为原装手柄的模具、加工条件和注塑材料都比组装的要细致得多，因此这些局部细节，组装手柄目前是达不到原装手柄的水平的。类似的细节，还有插口上的接缝，原装的粗细均匀，组装的有高低变化；插口的磨砂，原装的多但细腻，组装的有的没有，有的高度很高，颗粒较粗等等。这也从一个侧面反映了原装手柄做工精细的特点。总之,拿到手柄后，如果你看到哪里的做工不能令你满意，就要多留心一点了。对比上面介绍多检查一下。



■在手柄的插头正面，印有"SONY"字样，这个就是典型的凹字。



必杀技4 按键手感的区别！

最后，就是新手最难掌握，但也是原装手柄和组装手柄最根本区别的地方——按键手感了。显而易见，如果连这个都一样，那原装跟组装就没必要区分了，呵呵。因为手感不能用直观的图来表示，因此这里只能用语言来形容一下了。

由于按键下边导电胶的材质，以及装配工艺等的不同，原装手柄的按键相对部分组装手柄来说，不会突出太多，所有按键，尤其是十字键，高度一致。按键按下时很有弹性，可以感觉到按到底，所有按键，尤其是十字键，各个方向的力度和手感均一，不会有硌拇指的感觉。组装手柄则多会出现按键无力,高度不一致,或十字键力度不均衡等现象。另外，原装手柄的按键与外壳配合很好，按下过程中清脆利落，而很多组装手柄按键时会感觉到按钮与外壳产生摩擦，有的还会有轻微的"吱吱"声。

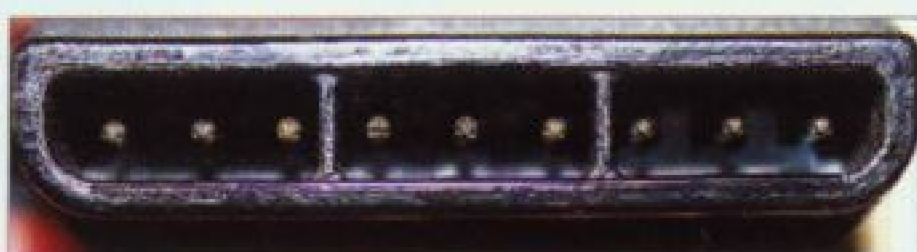
PS2的手柄按键有256阶力度感应功能，即因按键力度的不同，在游戏中可以得到不同的效果，例如汽车的油门,击打的轻重等等。原装手柄的力度感应很灵敏,力量与效果对应得很密切。而组装手柄则往往出现力量和效果不成比例关系的现象。大家可以使用一些诸如赛车,飞行模拟之类的游戏,实际测试一下油门与按键力度的关系,例如：《皇牌空战4》等游戏。

当然,关于按键的区别都比较难于掌握。因此,初次购机的朋友，最好邀请一位比较懂行的资深玩家一同前往。

另外，市面上的H型和M型原装手柄,插口内的金属针只有8针。而目前所有组装手柄还都是9针的（不排除今后"改进"的可能），如图：需要注意的是,原装A型手柄有9针，也有8针的，因此这个判定方法仅限于H型M型原装手柄。



■H型原装手柄插口内部



■9针的A型原装手柄插口内部

以上就是比较直观和易于操作的分辨原、组装手柄的方法。当然，时代在进步，……原来众所周知的诸如组装手柄按键没有256阶感应力度，摇杆不精确等问题，后来也都被一一"改进"了。天晓得这篇文章公布之后，组装手柄制造商会不会针对其中提到的问题加以改进。UGBT·cnn今后将及时向大家介绍最新的情况和分辨方法，确保大家今后无论何时购买手柄，都可以选到自己想要的，把损失减少到最低。初次购买机器的朋友不妨多来留意一下什么制品的最新情况。——当然，买行货手柄是最好的方法。改以。

无限SAVE，超强存档的魅力

——连接PS2<==>PC的USB数据线全接触

相信"享用"PS2已有一段时间的朋友都会有这样的抱怨，PS2只有8M的记忆卡容量太少了，玩不了几个游戏记忆卡的空间便被"塞满"了，其它游戏还没有打通，买一张新的记忆卡又要￥130多觉得花得有点冤枉，左右为难不知怎办。又或者像笔者这样的游戏苦手，每到游戏的最后BOSS那总死活过不去，苦恼忧闷已尽在不言中。试想如果这时候我们有一张数G的记忆卡，而且也能有超强的存档作后盾，而所需花费总共才￥70块不到，那该是多美妙的啊！而要实现这个愿望其实很简单，我们只需到电脑城或游戏专卖店买回一条台湾出产的USB线材就可以愿望成真了！

文/NO.23

所需基本配置一览

硬件设备：

1：一台CPU频率超过100MHz，具备CD-ROM和USB接口，系统版本为Windows 95 OSR 2.1，98，2000或XP的电脑。

2：一台能读取D版的PS2。

3：一枚PS2记忆卡。

4：一条能连接电脑和PS2的专用USB线材。众所周知，由于PS2 USB接口加了密的缘故，所以一般的USB线在PS2上是无法使用的，导致我们能选择的USB连接线品种极少，其中当数牌子为BAFO的USB连接线最为广泛应用，而且最容易在市面上买到。因此下文将只针对此USB线材作介绍对象。

软件：

1：AR2 2.0版本或以上：在没有装ZD，用金手指卡读取D版游戏的PS2上使用。由于用此软件有连接步骤比较复杂，连接速度慢等"先天"缺点，所以下文将不作介绍。

2：X-port V2 1.10版本或以上：爱机没有改过的朋友应首选这款软件。此软件用于装在电脑上。

英文原版下载地址：http://www.codejunkies.com/downloads/xportv2uswebinstall.exe

汉化修正版下载地址（在此一并感谢EG论坛keiven为广大玩家制作的汉化版）：http://www.freemblem.net/cjb/xg/tools/p-xport2.zip

3：PS2用X-prot引导盘的镜像文件：直接将此镜像文件刻录到CD-R上即可，刻录出的光盘用于放进PS2里引导USB线。（推荐使用"酒精120%"刻录）

http://www.freemblem.net/cjb/xg/tools/XPortV2.zip

此USB连接线的基本规格：



产地：台湾省

牌子：BAFO

型号（M/N）：BF-100

线材颜色：深蓝色（国内市面上销售的多为此颜色）和纯白色

最高传输率：6Mbps，符合USB 2.0通用标准认可

支持设备：支持PC-PC相向传输、PC-MAC相向传输（IBM出品的电脑，又名苹果机）、PC-PS2相向传输

连接线的作用：

1：将存档放在数G容量的电脑硬盘上，这便等于拥有一张无限SAVE空间的记忆卡，这个恐怕也是拥有BF-100的玩家使用频率最高的功能了。（就以笔者这种有收藏存档癖好的"SAVE狂人"为例，打出的《实况》精彩进球库，两张记忆卡都还远远不够放，相信最低限度也要7、8张记忆卡才能勉强放下，这里就要花费￥1000多了，像我这种靠吃面包过日子的穷人来说，已是一个天文数字了，更恐怖的是我还没有计算上其他游戏的存档容量呢！）

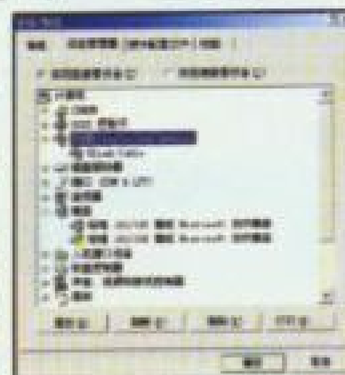
2：从网上下载存档，以便打通自己喜欢但却"无能为力"的游戏。或者上传自己的超强存档，通过网络达到炫耀自身技术或帮助他人完成通关心愿的目的。（关于这方面的内容可从文章最后的"友情篇"中得到相关讯息）

3：利用BF-100连接电脑，从而使用相关软件将已损坏的存档文件进行彻底删除。

利用BF-100连接PS2和PC的操作步骤：（下面介绍的是运用X-port V2连接的连接流程）

1：首先，买回一条售价大约在￥45-65元之间（价格视乎当地电脑配件零售市场的规模）的BF-100。（小编曰：废话！）

2：在电脑上装上X-port V2应用程序。



3：把BF-100插到电脑的USB接口上，这样便会提示发现新硬件，这时候不要装BF-100自带的驱动程序，直接将驱动路径指向电脑里的X-port V2目录下的Drivers子目录里。驱动安装成功后，在设备管理器中，可显示BF-100的驱动。

4：把BF-100连接到PS2的第一个USB接口上。

5：开启PS2，放入已刻录好的X-port V2引导盘，PS2读取成后便会进入X-port V2的界面。



6：启动电脑里的X-port V2，便算大功告成了。

X-port V2程序的界面及其职能

程序的主界面（为了使读者更易明白，笔者截出的图片取自汉化版，照顾到喜欢原版的朋友，下面也会列出英文版的选项名称）：

首先，可看到"金手指"（codes）和"记录档"（saves）两个选项，其实X-port V2已内置了很多PS2游戏的金手指号码，这里就不作介绍了。程序界面下方显示的分别为电脑上和记忆卡上存档的总数，游戏名称总数，剩余空间等资料，这里也不详述了。

下面，我们再来看看分别选定了下面的选项"电脑资料库"（PC DATABASE）和"记忆卡"（MEM CARD）的情况：

选定"记忆卡"（图1）



1：左边的"功能选单"下面会显示这样的几个子选项：

备份（BACKUP）：选择（可复选）记忆卡上的存档传送到电脑上。备份时间视文件总量大小而定，一般稍等片刻便可完成。（图2）



删除（DELETE）：主要用于删除记忆卡上已损坏的存档。

格式化（FORMAT）：在记忆卡存档经常出现无故损坏或容量突然减少等严重情况时使用。

网站：同上。

2：右边显示的是"游戏名称"（GAMES FOUND）和"记录档案内的档案"（FILES IN DIRECTORY）。

顾名思义，"游戏名称"显示的是记忆卡内所有存档，日版游戏的名称通常均为乱码。而"记录档案内的档案"则显示的多为游戏的编号和图标记录等。

选定"电脑资料库"（图3）



1：左边的"功能选单"（ACTIONS）下面会显示这样的几个子选项：

回存（RESTORE）：选择（可复选）"游戏列表"上显示的记录将电脑上的存档文件传送到记忆卡上。回存时间视文件总量大小而定，一般稍等片刻便可完成。

删除（DELETE）：删除电脑上的存档文件。

传送（SEND）：将存档文件传送到电子邮件或其它文件夹上。

汇入记忆档（IMPORT SAVES）：将电脑任意文件夹上后缀为.xps的存档文件汇到"游戏列表"中。（图4）



网站（WEBSITE）：进入X-port V2的官方网站。

2：右边显示的是"游戏列表"（GAMES FOUND）和"游戏记录列表"（SAVES AVALBLE）。

"游戏列表"显示的记录是建立在程序目录下"Savedgames"里的存档文件上。由于程序原版为英文，所以其无法识别日版存档的日文文字，所以很多情况下，看到的存档都为乱码，其实这时候双击存档便可更改存档的名称，可谓方便到家。而要确定存档的游戏名称，我们可以借助工具查看，在下文将会一并介绍到。

而在"游戏记录列表"（FILES IN DIRECTORY）中，能显示游戏的保存日期，我们可以看到一个记忆卡的存档可以有两个甚至更多不同的存档文件，其实只要我们将记忆卡中的存档利用X-port V2存到电脑里，这样便可以永久保存这个存档，而不怕记录被覆盖。举个例子，如在《WE系列》中，我们可以在游戏里选择存档位置进行记录，就算下次此存档不慎被覆盖，而我们每次都利用X-port V2将这些存档文件备份到电脑上的话，程序是会生成不同的存档文件的，那么我们也就可以利用X-port V2将相应日期的存档文件传回记忆卡上就可以了。

（接左页）DVD的区码与地区的对应关系：5区：东欧（前苏联）、印度、非洲、朝鲜、蒙古；6区：中国；7区：保留；8区：特殊的国际区域（飞机、轮船等）。

★查看电脑上的存档文件所属游戏的名称方法：

安装了X-port V2汉化修正版后，在程序的目录下都会有一个名为"存档游戏名称查看工具"的文件夹，只要打开其目录下的小程序便可查看任一游戏存档的日文名称了。使用方法极为简单，这里也不作赘述了。

★使用注意事项：

1：绝对不能带电插拔此线材！如在游戏存档传送过程中插拔，更很有可能烧毁PS2内部控制记忆卡存取的板块。

2：BF-100只能识别PS2上第一个的USB插槽。

3：BF-100的驱动不能装其自带驱动，不然会连接不上，而要将驱动文件彻底删除后才能重新安装X-port V2的驱动。

★号外篇：

目前，市面上此USB连接线（以下称为BF-100）真货已经越来越少，假货渐多使很多玩家受商家蒙骗，但所谓邪不能胜正，下面笔者为大家介绍一下辨认BF-100真假货的方法，相信各位聪明的读者朋友阅读后一定能识别那些"面目可憎"的JS手中的假货。

1：每条正品的BF-100，线上都会有一张叠了不干胶的白色纸。而这张纸上面会注明了生产地址、型号和序列号（S/N）。正品的生产地址标明是"Made in Taiwan"，而假货的则是"Made in China"。而正品的在序列号（S/N）的位置上都会贴上一张更小的小白纸，上面可清晰看到序列号，这便可保证每个产品都有单独的序列号，外包装上也注明了序列号。

2：正品在线的中间都有一个内含PL系列芯片的椭圆形塑料透明LOGO，做工精细，LOGO位于正中央。背面写有"Made in Taiwan"字样和一些标志。

3：正品的塑料外包装印有"now pc & mac compatible"和很大的红色圆形"PC&MAC"标记；包装纸应有凹凸明显的"bafo"字样暗花；包装纸背面写有bafo的保用说明等等。

4：真品附带的驱动为Direct Linq；视驱动版本新旧，光盘内圈应为"A58BF100CCO 2003 08 18　IFPI LE91"之类的字样。而假货的驱动是Genesys Logic，光盘内圈为"USB驱动021112"。

★友情推荐——世界各地的PS2存档下载网站：

1：世界数一数二的金手指和存档网站：http://www.gameshark.com/playstation2/gamesaves.html，该网站更新的速度可谓十分惊人！一般美版游戏大作的超强存档都一应俱全，存档按英文字母搜索。（注：此站下载的存档，要将文件的后缀名*.sps改为*.xps才可在上文介绍的X-port V2软件中使用。

2：也是世界范围内都有相当著名度的存档网站：http://us.codejunkies.com/saves.asp?rf=0&c=US&cr=USD&cs=$&r=0&l=1&p=1同样地，存档以美版游戏为主，存档按英文字母搜索。

3：国内最大的实况网站——完全实况：www.winning11.com.cn，里面的论坛有很多实况达人修改的实况存档。难以忍受实况里的一些"非真实"资料的话，可千万记得到论坛里下载存档，使游戏里的球员，球队等资料更真实以及赶上当今球坛的最新情况啊。

4：国内玩友经常光顾的TV游戏论坛——EG CHINA的存档专帖地址：http://www.egchina.com/bbs/dispbbs.asp?boardID=52&ID=215414

5：一个有很多PS2存档的香港网站：http://www.hkplaystation2.com/save.htm，存档按游戏类型搜索。

6：游戏冲击波：http://www.fireemblem.net/cjb/index.html，更新速度很快的国内网站，专供游戏大作存档及所有相关工具软件的下载。

XBOX金手指使用方法

上一讲我们介绍了如何将XBOX与PC连机互传软件，这是DIY自己的XBOX的基础知识，不知道大家掌握得如何了？今天我们就接着介绍如何使用EVOX的金手指功能，对上一讲的内容没掌握好的朋友还要复习复习哦。

自1.8.3921版本以后，EVOX新加入了被称为"Trainer"的游戏修改功能，也就是大家常说的"金手指"。这样一来，XBOX玩家再也不用羡慕其他机种上形形色色的修改方法了。而且XBOX的金手指最省钱，不需要任何硬件，只需要将金手指码（我们姑且先这样称呼）拷贝到XBOX的硬盘里就可以自由选择使用了。下面就教大家怎样使用金手指：

EVOX的安装

大家首先需要在XBOX里安装EVOX 3921或EVOX3935版本。拷贝文件前先注意检查一下EVOX目录里的EVOX.ini文件。在电脑上用记事本打开EVOX.ini文件，看一下Section里是否有"item "Trainers",ID_trainer"这行字（可以用搜索），新版本的EVOX都有这个选项。如果没有，在其他以"item"打头的语句附近另起一行，加上就可以了。

```
[Menu]
Section "Root"
{
        item "Launch DVD",ID_Launch_DVD
        item "Trainers",ID_trainer
        item "MS Dashboard",ID_MS_Dash
        item "Reboot",ID_Quick_Reboot
        item "Power Off",ID_Power_Off
……
```

然后将带有上述语句的EVOX.ini文件拷贝到XBOX的C盘根目录下。将EVOX自带的Trainers目录也上传到XBOX的C盘根目录。今后所有游戏的金手指码都放在这个Trainers目录里。我们可以看到，3921以上版本的EVOX，在Trainers目录里已经放了几个游戏的金手指了。

获取游戏金手指码

现在，就可以到网上下载你需要的金手指码，并仔细阅读相关的功能介绍和版本说明。要提醒大家的是，日版游戏的金手指和美版游戏的金手指是不通用的。目前很多金手指是针对美版游戏的，所以下载时一定要分清楚版本。不过有些游戏，因为本身在日、美版上就没有什么区别，因此对应的金手指也是日美版通用的，如DOAX。

金手指的设置与使用

——把下载的金手指码传到XBOX的C盘Trainers目录里。XBOX的金手指文件是以.etm结尾的文件，文件名可以随意修改。因为金手指码都放在一个目录里，如果将来多了势必会造成混乱，因此建议大家在上传前按照自己的习惯修改一下金手指码的名称。

——上面的操作完成后，重新启动XBOX。EVOX界面出现后，进入菜单里的"Settings"（设置）"选项：

——在"Settings"选项里找到"Auto Launch Games（放盘后自动运行游戏）"选项，把它设置为"Yes"（这样在选择完金手指后放入游戏才能自动运行）；找到"TSR（金手指）"选项，把它设置为"Normal"；找到"In Game Reset（游戏中可复位）"选项，把它设置为"Yes"；

——上面的操作做好后选择下面的"Save And Exit（记录并退出）"，然后重新启动XBOX；

——重新启动后，在EVOX菜单里选择"Trainers"选项，如果你已经把金手指文件拷贝到了XBOX C盘的Trainers目录里的话，那么现在你就可以看到各个游戏的金手指列表了：

——然后选择你要玩的游戏的金手指，会进入这个金手指的具体功能选择菜单，把Enable（使用）选项设置成"YES"；其他是具体的功能选项，你可以按照自己的需要选择设置成"YES"或"NO"，然后选"Save And Exit"存盘退出。

——此时，你就可以放入相应的游戏，等待游戏自动运行；或运行硬盘中的相应游戏，感受一下超级修改和虐待敌人的快乐了，嘿嘿嘿。

看完上面的介绍，我想大家应该也明白如何使用金手指了。金手指码除了可以下载外，还可以自己制作，原理与电脑上的"游戏修改大师"差不多。今后我们会为大家详细介绍金手指码的制作方法，今天的金手指讲座就先到这里吧。

作者：VGST.COM视讯游戏基地 — 小X & 枫!!!!!!

责编/北斗

玉米的硬件乱弹外传——挑选你最适合的GC游戏

文／玉米

作为一个NGC的玩家来说，不知道大家最头疼的是什么，反正对于还在工薪阶层奋斗的笔者来说，如何为NGC挑选一款适合自己的游戏一直是比较头大的事情。

比如说上次，因为某一大作（什么名就不说了，怕被大家群起鄙视），由于在各大BBS上大家普遍反响不错，所以笔者也在发售没几天便毫不犹豫地果断入手了，不过……现实总是残酷的，玩了此游戏不到一个小时便发现这款游戏实在不适合自己。跑回去跟老板退吧，实在是不太现实；不退吧，又觉得对这款游戏实在提不起兴趣；把它卖掉或交换掉吧，又是麻烦事儿，…碰到这种事儿准是两难。

我相信这种情况绝非我一个人遇到，在国内这种大环境中，不少玩家早已被市场宠坏，所以这种事情的发生也有其必然性。那时玉米就想，如果可以先前体验一下这款游戏的话该多好啊，那样也不会吃这种亏了，自己也能有一个比较明智的选择。也就是在后来的一段时间里，笔者发现了NGC的BBA和PSO……



通过BBA和PSO来运行NGC的镜像已经不再是新鲜事儿了，但还是有一些朋友对此一知半解……在此笔者斗胆在各位大大面前现一回眼来讲讲步骤。玉米也是刚刚接触这东西，所以可能会有一些说得不对或是不妥的地方，也希望各位海涵。

如果你恰好手中有NGC的BBA和sega的网络大作PSO1&2的话……这事儿已经成功一半了，成功的另一半是有宽带环境的PC一台和一条点对点的网线。-_-b

BBA全称NINTENDO GAMECUBE BROADBAND ADAPTER，也就是我们常提到的NGC宽带网卡，我们将要通过它和PC相连。

PSO1&2，梦幻之星在线，通过它使你的NGC来获得一个IP地址。

PC用来存放你下载的NGC游戏的镜像。

所以总结起来我们必需以下几样东西：

◆硬件：NGC、BBA、装有网卡的PC、网线一根。

◆软件：对应你NGC相当版本的PSO1&2一张，如果机器有ZD或freeload的话就当我没说过吧……；PC用cubesoft phoenix 2.X这里推荐2.2 build 70版（这个软件在google上搜一下大家就会发现很多的下载地点）。



那下面我就为大家讲解一下具体步骤，以便大家用到这个方面时有些少许的帮助。

右图便是我们用来实现读取GC游戏镜像的几个重要道具了……，在这里需要说明的是笔者的NGC和PSO1&2均为日版，BBA为美版，其它版本的NGC、PSO1&2、BBA也能达到同样目的，但操作方法可能会少许有些不同。



一、接下来我们需要做的就是：

(1)把PSO1&2放后NGC

(2)插入记忆卡

(3)NGC和BBA连接 （图1）

(4)通过点对点的网线让NGC与PC相连 （图2）

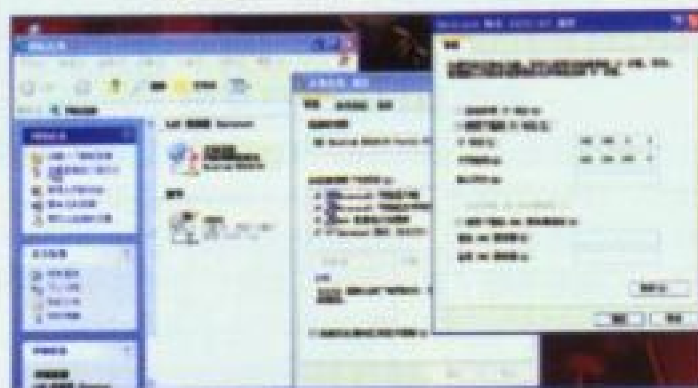
(5)暂时不用管NGC这边儿了，跑到PC旁边……


图1


图2

二、给PC设置一个IP地址

网关以及DNS都不用管，直接设置一下IP地址和子网掩码就行了，在这里我设置的IP地址为：192.168.0.1，大家可以按照自己的喜好进行设定。

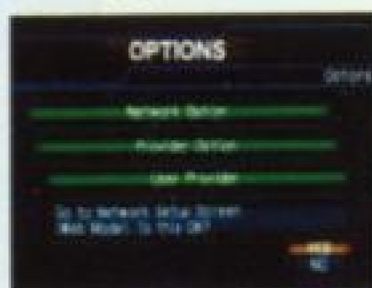


PS：在这里需要提醒一下各位的就是如果你的机器里还有另一块网卡或设备使你的计算机与Internet相连的话，你最好关闭一下你另一块网卡/设备的网络共享先。

三、给NGC设置IP地址：

这时就需要用到PSO1&2了。

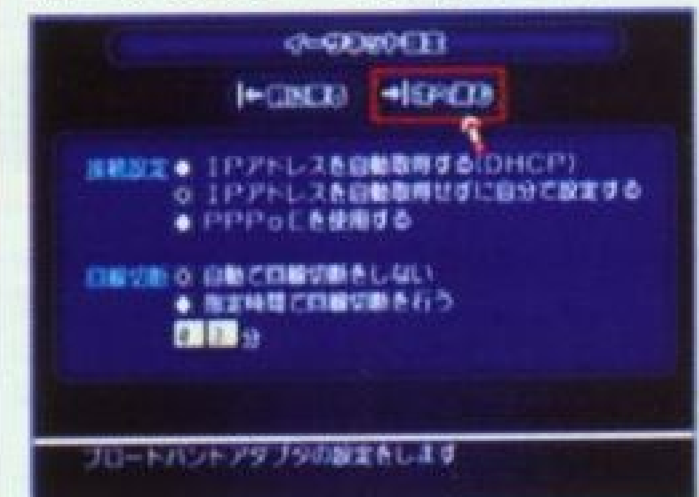
(1)进入游戏主界面先，选择"options"->"network option"->"provider option"->"user provider"



(2)我们可以进行我们的网络设定了，点几个关于网络设置存在哪个记忆卡问题的确定后我们就可以进入网络设置了，进入后系统会询问你选择哪个连接，是否给这个连接重命名，这里已经有默认的名字，大家不喜欢可以改一下，如果无所谓的话就直接用系统默认的名字好了。



(3)需要我们设置的其实也就是从下图开始的，在第一项"连接设置"里系统默认是通过DHCP来



自动获得IP地址，这里需要把它改成第二项"手动设置IP地址"；第二项"自动断开"功能，和windows下面的功能类似，也是指如果一段时间后网络没有响应的话系统在用户设置好的时间后会自动断线，在这里选第一项"不自动断开"，以保证游戏数据的传输。这一页我们就设置好了，然后我们来到下一页……

(4)这一页就是设置NGC的IP地址页了，在这里可以根据大家自己的爱好来设置一个IP地址，这里注意的就是需要和设置的PC IP地址设在一个网段内，我在这里用的是：192.168.0.2；第二项子网掩码输入255.255.255.0就可以了，第三项网关和第四项主DNS输入为PC设置好的IP地址192.168.0.1就可以了。



(5)在之后的一页乱输一下，然后就可以保存我们的网络设置然后退出了。



四、在脱机状态下为PSO1&2建立一个online的记录：

如果是经常上线玩PSO1&2的朋友就可以无视这里直接可以看第五步了。

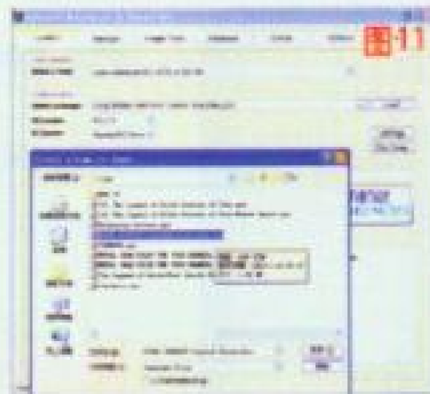
脱机状态下建立一个online的记录，在这里我们需要用到cubesoft phoenix这个软件。方法非常简单，打开phoenix这个软件，选择"extras"项下面的Save User Data with PSOLoad，然后点LOAD后会弹出一个"命令提示符"窗口（图3），这时不用管，再跑回NGC旁选"online game"（图4），然后只管新建一个人物（图5）（图6），进入游戏就好了。第一次进入游戏需要你输入游戏的序列号，还是老方法，胡输一气……（图7）进入游戏，（图8）（图9：这个画面以后会经常看到.......）如果显示的是错误102的话，就表示已经成功了。（图10）

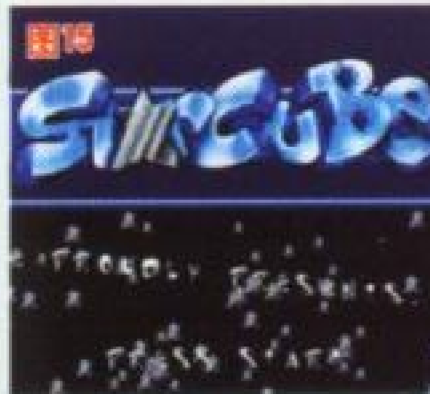


五、下载游戏镜像文件并进行相关设置

从网上找几个NGC的镜像down下来，然后打开cubesoft phoenix，选择loaders菜单，检查一下task selection项是选在"load a Gamecube ISO,GCM,or CGC file"，就可以去image loading项里选择游戏镜像，就可以按下load了（图11）（有个别游戏需要在选择完镜像后进入settings里设置一下）这里会弹出两个"命令提示符"（图12），接着去GC旁选择online game，然后在选择在第4步已建好记录就会进入一个全新的界面了。（图13——图18）

这里进入游戏并且game的同时，PC上就会进入图18的状态。

















六、需要注意的一些事情：

所有设置结束后，下次需要更换游戏镜像时，只需要进行第一步和第五步就够了。

1、在image loading项里的GC loader项里一般情况下选择ACL1.4就可以了，如果玩一些游戏ACL1.4出现问题的话可以换成别的loader程序试试。

2、在PC server项中绝大部分情况下选择"标准的PC服务器"。

3、在选好镜像文件按下load后会弹出的两个"命令提示符"窗口，一个是GC loader的状态窗口，另一个就是DOL loader的状态，作用是让你的GC运行可执行程序，在phoenix中有PSO load和PSUL两种程序可选，由于PSUL好像对日版机支持的不是很好，所以我个人还是比较倾向于PSOload。（图19）

4、养成选好游戏镜像后去settings里设置一下的习惯。（图20）

5、phoenix支持在NGC上模拟N64和SFC游戏的ROM。

6、在第四步如有DNS异常或100号错误可以选择"extras"项下面的Save User Data with PSUL试试。





7、以上设置均为日版主机日版PSO1&2，和其它版本的机器在设置上可能会略有所不同。

8、支持NGC，不要指望拿这个跟玩D版一样，在一些游戏过程中会出现读盘慢，声音断断续续，引导不成功等问题。拿这个东西感受一下游戏，然后买张正版才是正道。

祝大家玩得愉快：-









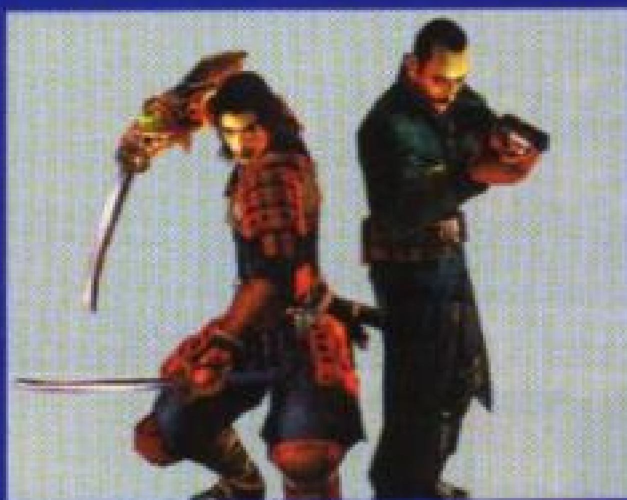


玩PS2怎样开启逐行扫描的游戏？开机，放入游戏碟，然后按着△和X，这样游戏启动的时候就会有提示说使用了逐行模式，当然首先电视必须支持逐行，而且只有在使用分量的情况下才可以打开。

3DCG的制作过程（三）

——人物动作篇

■文/朱峰



相信大家都看过PS2超大作鬼武者3中制作得极其精美逼真的开场CG动画了吧！前几期电击收藏中还特别收录了这段CG的制作过程介绍，一定会有不少玩家朋友对如何制作出如此精彩的人物动作很感兴趣。那好，这次我们就来谈谈3D世界中人物动作的制作方法！

常用的动作制作方法

对于人物动作的制作，主要有2种方法。一种是动作捕捉技术，另一种则是手调关键帧的方法。

1、动作捕捉技术： 这种方法是在演员身体各处放上一些特殊的小球，当演员做出各种动作时，通过特殊的摄像机来捕捉这些小球的位置并把数据传入电脑进行分析，然后再应用到3D游戏的角色身上。

可以说这种方法捕捉出来的动作十分逼真流畅，制作起来快速方便，效果真实；有经验的动画师会对捕捉出来的动作进一步修改以达到更好的效果，符合游戏剧情的需要。不过这种方法的缺点在于设备昂贵，而且需要有专业人员进行表演。在鬼武者3的开场CG中就有很多地方是用到动作捕捉技术的，再加上甄子丹的优秀动作指导和高水准的武术特技演员的表演，从而造就出这段堪称经典的动画。现在网络上有很多捕捉好的动作数据可以免费下载，对于初学者来说非常有用。

2、手动关键帧法。 此法主要是通过手动调节人物动作的各个关节以实现人物的运动。想要实现逼真的人物动画需要作者十分用心地观察和体会角色所做的动作以及受力情况，此外角色当时的心情等元素在制作过程中也需要考虑在内。

采用这种方法，有时候需要作者自己来做这些动作，从而对运动的变化能够做到了然于心。在这方面最有经验的非迪斯尼和皮克斯的动画大师们莫属了，在"冰河世纪"、"怪物公司"等3D电影中的大部分动作制作都是手动调节的。如果掌握得好的话，利用手动调节做出来的效果甚至比动作捕捉技术出来的还要精彩得多！



如何使人物的动作流畅

1、动作的分析和分解： 一串连续的动作是由一个一个小的动作组合起来的。在制作人物动作之前应该先对动作进行分析和分解。每一个动作都需要制作一个单独的分解列表，并且标明动作的先后次序，这样做动画的时候才方便调节。调节人物动作时应记住每一个动作目的都要明确。每个动作都应该是有意识地运动，有的动作是人物的内力驱动的，有的动作则是由外力或惯性使然。每个动作都有其作用力的存在。要想人物动作制作得真实，就必需明确以上几点。

2、主动作的调节： 调节动作时应先对最主要的动作进行调节。以"角色拿起杯子"这个动作为例，其主动作就是拿杯子，应当最先进行调节；如果角色的动作有全身的移动，比如走动和奔跑等，就应当先调节身体位置部分的动画，然后再进行其它动作的调节。主动作调节决定了整个动作的成功与否，这一部分需要花费大量的时间。

3、辅助动作的调节： 要想让动作真实流畅就需要对其作用力进行分析。

【1】预备动作。 以打拳为例：在打拳之前，应该有收拳的动作，这就是典型的预备动作。没有预备动作，动作起来会让人感觉非常别扭。大家不妨做做各种动作，这样就会发现预备动作广泛的存在于各个动作之中。比如起跳，跳起前会做下蹲的动作，否则就跳不起来了，这是很基本的常识。大家应该在生活中多进行观察，这样做出来的动作才真实可靠。



↑要想做出一套流畅的打拳动作是需要花不少功夫的。

【2】惯性。 非常重要的特性，任何动作都有惯性，惯性有大有小，调节动作时应该考虑每个动作的惯性。什么是惯性动作呢？比如打出去的拳在收回来时会颤动几下，这就是典型的惯性动作。给动作加入惯性会使动作更加流畅和真实。为了达到更好更真实的效果，还需要考虑更多的要素，比如重力以及摩擦力等等。不知大家是否看过恐龙这部动画，里面恐龙的建造过程加入了肌肉系统，这样在恐龙做动作时，肌肉就会随骨骼一起动作，甚至会随身体进行震颤，最终的效果十分令人振奋！

【3】关键帧速度的掌握。 调节动画时对速度把握的好坏会影响到整个动作的效果。速度设置得当人们才会觉得整个动作真实可信，所以在运动调节时应保证回放的实时性，需要多次修改其速度以达到最好的效果。这里有一个花絮，同样是一个回头的动作，美国人会将之调节得很快，而日本人则会将之调节得很慢。这里大家要把握的原则就是：就是一定要做到让观众能够看懂你所要表现的动作，否则动作再好观众看不懂也还是白做了。

基它的相关技术

1、非线性编辑： 现在的3D软件允许在制作时进行动作的剪切与合并，加速或减速等非线编辑。一些软件还会加入智能化的调节，比如在调节手向前的时候，身体也会跟着向前动作，这样动画的调节就能够变得非常灵活自如。

2、力计算法： 通过对人体的力学计算来制作人物的各种动作，这是一种比较新的技术，制作时先对关节处骨骼角度约束进行指定，计算机就会自动帮你计算出人物受力后所要做的动作。科幻电影大作"骇客帝国2"中有N多个史密斯被尼奥扇飞的画面，就是运用这一技术来实现的。



3、群组动画： 用一些粒子代替场景中的人物，由计算机来计算出多人的动画和路线，利用这种方法可以很方便地制作出很多人的动画。比如PC即时战略的典范"魔兽争霸"中那段无数人冲下来的动画。

4、表情动画的制作： 这一直都是让制作人员感觉比较棘手的部分，尤其是有关口形的动画。不过一些新技术的出现给了艺术家们很好的解决方案：人们只需事先定义出人物在各种音阶的口形，之后电脑就会按声音直接生成角色的口形动画；还有一种技术就是利用点捕捉的方法，把一些小球安放在真人的脸部，这样就可以捕捉到人物的各种表情了；此外还有可以利用专门的录像分析软件把人物头部的动画分析出来，再安放到3D角色身上。

■这期主要介绍了一些在人物动作方面的常用制作方法，不知大家是否喜欢？下期将会介绍与场景相关的一些知识，我会尽量把讲座做到实用性与趣味性并重，希望大家能够继续支持啊！

责编/北斗

为什么128M的烧录卡却不能烧录两个64M的游戏？因为烧录用的引导程序要占用一部分空间，所以不能同时烧两个满64M的游戏。不过只要用"Remove"这个工具把游戏缩小一点就没问题了。

Hori Flightstick 2——强力飞行摇杆

摇杆特征检阅

◆内置振动机能
◆多等级振感调节
◆操纵杆和控制台成剑柄状外形
◆操作手感上升
◆附带专门配件，手小的人也可以玩
◆可以与Flightstick(HP2-13)进行交互，并且对应之前的飞行游戏
◆与Flightstick（HP2-13）相比，按键数大幅增加！可对应将来推出的多款飞行模拟游戏

振动对应的游戏

●空中三角力量·蓝翼骑士
●零式舰伤战斗记

飞行员们的趁手利器！

对应平台：PS2
生产厂商：Hori
官方售价：13440日元（约合人民币1100元）

无振动对应的游戏

●皇牌空战4
●空中三角力量
●SideRWinder F/V

PS2动感棒——把手柄扔一边去

★哪些人适合使用动感棒？

□格斗游戏爱好者——体验近似于实战的快感！
□跳舞游戏爱好者——全身上下都需要舞动起来！
□厌倦健身器的人——再也不用大老远的跑去健身房啦！
□整天呆在房间里的电视游戏重度患者——玩得太过分的话也是会"运动伤"的哦！

边游戏边运动吧！

★可兼容游戏

□格斗类：铁拳、灵魂能力等
□跳舞类：太空频道5、狂热节拍系列
□运动类：NBA篮球、WE系列

GBA video player——用GBA看动画

美国Majesco公司已成功研发出一套名为"GBA video player"的产品，通过这款周边就能使GBA以软件仿真的方式顺畅地播放动画影片，效果可以达到全屏（分辨率 240*160）每秒24张。

日本am3公司在去年公布的"Advence Movie"，能让GBA高速读取记忆卡资料，进而执行动画播放工作，不过由于这款周边目前只在日本地区推出，所以直到最近北美的玩家们才能享受到类似的快乐！

"Advence Movie"是把运算芯片做在一个卡带中，通过SmartMedia记忆卡插入更换动画，32MB的SmartMedia记忆卡能存入长达24分钟的动画影片。而"GBA video player"却是以软件运算仿真的方式，不需要额外的运算芯片以及转接卡，直接用GBA的硬件运行影片文件，所以效率更高。

Majesco公司已签下了包含《游戏王》、《音速小子X》、《忍者龟》等在内的动画影片的版权，打算以"卡带"的形式上市，如果大家以后见到对应GBA的游戏和漫画卡带可别太奇怪哦。

XBOX无线手柄——进化形态登场

Logitech公司最近公开了一款XBOX无线手柄，并在德国的汉诺威尔首次亮相。与之前发售的那款无线手柄相比，这次的最新型号有了很大的改进：尺寸变得更小(更适合亚洲人的手型），耗电量降低到原来的一半，价格反而更低--49.99美元，具有较高的性价比！该手柄将于今年春末正式发售。

手柄使用的是两节AA电池，至少能够工作50个小时。而且如果5分钟之内没有使用的情况下就会自动进入睡眠状态，以节省电量。

漂亮的流线造型 功能更加强大！

Logitech互动娱乐的市场经理说："XBOX的游戏迷们都希望找到一款更小，更轻，而且不会以牺牲质量和精确度为代价的手柄，我们现在将推出一款最新无线手柄，满足他们的要求，而且还有更吸引人的价格。我们相信这款手柄的出色表现将会让更多的玩家体验游戏的乐趣。"

赛车迷的究极装备——GT FORCE赛车椅

日本罗技（Logicool）正式发表对应了"GT FORCE Pro"力回馈赛车方向盘的特制赛车游戏座椅"sparco Racing Cockpit Pro"。

★产品名 sparco racing cockpit Pro FIGHTER Model
★型号 LPSK-02002
★品番 963332-0116
★对应机种 Logicool GT FORCE Pro专用
★驾驶台 尺寸(W x D x H) 475 x 675 x 500(mm)
★驾驶台 重量 约10kg
★驾驶台 颜色 草黑
★座椅 尺寸(W x D x H) 600 x 460 x 870(mm)
★座椅 重量 11kg
★座椅 颜色 草黑（边框）/黑色（座椅）
★底盘 尺寸（W x D x H）mm 580 x 950 x 640
★底盘 重量 约26kg
★使用者适合身高：145－190ｃｍ

↑10万日元的MODEL，属于去年12月发售的型号，采用的是CORSA（国际赛车比赛用椅，符合FIA的所有标准，包括防火和轻量化）。

↓和CORSA相比，SPEED在用椅上面，缺少了一些地方：比如用来固定肩膀的2侧护垫，椅子前方凸出的用于固定大腿的弹性材料，以及两侧的皮护手。

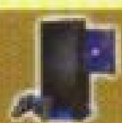
↑新型号采用的椅子为SPEED，也是SPARCO制造的，属于最大众的型号（非国际赛车比赛用椅），正因为如此，所以价格才能降到7万日元。

按职业赛车标准打造的最强发烧周边!!

↑踏板位置的标准为：方向盘距踏板距离.460 .520 .580 .640mm自由调节，脚踏板倾角.19 .30度，方向盘离地面高度：床上530mm，座椅与方向盘间距为0~70mm（最大300mm）可调。

秘技天地

秘技天地，搜集天下好秘技！大家好！我是主持人小沛！您是否因为一个变态的BOSS，死活都通不了关？来秘技天地想法儿扁它吧！您是否因为一个难解的谜题，费了半天劲死活也想不通？来秘技天地找答案吧！您是否腰酸背痛腿抽筋，害得您玩一款50小时的游戏得歌三回？来……医院吧！我可没辙！（风林：少废话，快干活！小沛：……）好吧，闲话少说，先来看看这期我为你们准备的秘技吧。 责编/小沛



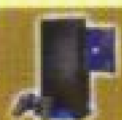
波斯王子·时之沙

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：6

方便恢复小技巧：

在游戏场景中如有水管喷水、水池、下水道等一切与水有关的地方，都可以加血，方法为按R1+○。

沈阳 蒋博



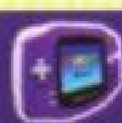
鬼武者3

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：5

左马介“跳楼”大法：

当左马介来到艾菲尔铁塔的“第二展望台”这一场景时，通常情况下若转身走下进入这一场景的楼梯的话，便返回前一个场景。不过，如果不主动往下走，一边按“□”攻击一边被动前进，奇迹发生了，此时场景不会换，只要再向前几步就会发现楼梯是新的，再往前一点点就可以看到左马介从艾菲尔铁塔上掉下的景象了（掉下几秒后左马介会自动到原地）。

上海 高坤



口袋妖怪·火红/叶绿

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6

关于重要道具“剩饭”：

本作中“剩饭”有两个，只有先将两只“卡比兽”抓住（打死也可以）后，然后站在原先卡比兽所在的那一个格子上使用探索透明道具的ダウジングマシン就会自动获得。“剩饭”作用与前几作相同，为PK战不可少的道具。

上海 高坤



空中魂斗罗

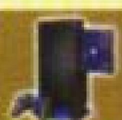
●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6

在《空中魂斗罗》中，有三种武器可选。其中B枪是威力最大的，然而它也是射击速度最慢的一个。虽然使用它不会影响副武器（小飞行器）的攻击速度，但毕竟是慢啊。如果在游戏前使10人大法（游戏开始前，同时按住Ⅰ选择键，Ⅱ的A和B键）。那么在游戏时不但有10个人，B枪的射速也会由一发增加至两发连射，超好用。

选关：

第二关：Ⅰ的A键和Ⅱ的AB键同时按。
第三关：Ⅰ的B键和Ⅱ的AB键同时按。
第四关：Ⅰ的右键和Ⅱ的AB键同时按。
第五关：Ⅰ的左键和Ⅱ的AB键同时按。
结束画面：Ⅰ的上键和Ⅱ的AB键同时按。

吉林 崔修全



诺拉斯战士

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：7

快速升到20级并且拥有999点的SKILL值：

游戏中按住L1、R2、三角，然后再按R3。



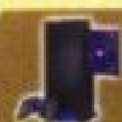


CT特殊部队3

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：7

选关密码：

Level 1-2：	5073
Level 2-1：	1427
Level 2-2：	2438
Level 2-3：	7961
Level 2-4：	8721
Level 3-1：	5986
Level 3-2：	2157
Level 3-3：	4796
Level 3-4：	3496
Level 3-5：	1592
Level 3-6：	4168
Level 3-7：	1364
Level 4-1：	7596
Level 4-2：	9108
Level 4-3：	6124
Level 4-4：	7234
Level 4-5：	6820
Level 5-1：	2394
Level 5-2：	4256
Level 5-3：	0842



通灵王

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：8

全部隐藏角色和隐藏技出现法

每个人的隐藏技

麻仓 叶：↓○、○、↓、○、○、△
道 莲：○、↓、○、○、↓、○、△
ホロホロ：↑、○、○、↑、○、○、△
巧克力爱情：↑、○、↓、○、↑、○、↓、○、△
法斯特Ⅷ世：↑、○、↓、○、○、↓、○、△
ハホ：↓、○、↑、○、↓、○、↑、○、△
木刀之龙：○、↓、○、↑、○、○、△
万太：↓、○、○、↑、○、○、△
瑞瑟蔼：○、↑、○、↓、○、○、△

隐藏人物

马尔可：故事模式通关一次
瑞瑟格：用麻仓叶打穿通灵大战模式
沙提：用瑞瑟格打穿通灵大战模式
哥雷姆：用巧克力爱情打穿通灵大战模式
万太：在故事模式的叶篇以GOOD　END通关
安娜：在故事模式的万太篇中，用巫力反击打败安娜再通关
ハホ：用安娜打穿通灵大战模式
千手：用叶王打穿通灵大战模式
贞德：用万太打穿通灵大战模式

GOOD　END条件：

第五章，当麻仓米奇要大家到河边集合的时候，故意违背他的意愿，而到海边去。这时，麻仓米奇就会跑来跟你抱怨没有人参加这场游戏，然后安娜就会把全宗叫来……到第六章时，必须引发与沙提见面的事件。在战斗结束之后，全宗就会加入叶等人的行列。最后打倒叶王时，GOOD END就能达成了。

听歌小秘技

在练习模式下，按住R2选择对手，开始练习时就可以听到对手的主题歌。



阿滋漫画大王

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：5

两个隐藏人物：

在故事模式中分别用6个人通关就会出现第一个隐藏人物“班主任老师优佳利” 再用“优佳利”通关就会出现另一个老师。

所有音乐：

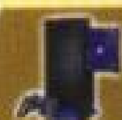
故事模式用8人通关。

所有图片：

故事模式和挑战模式全通关（故事模式共打2遍）

所有卡片：

故事模式反复打，直到集齐为止。



东尼霍克滑板4

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：5

开启所有作弊菜单：

在"Cheats"菜单下输入"watch_me_xplode"。

用东尼的儿子进行游戏：

在创造新选手时，将人物命名为：Spencer Hawk或者 Riley Hawk。

所有动作都Specials:

在"Cheats"菜单下输入"DOASUPER"。

骇客特效:

在"Cheats"菜单下输入"NOSPOON"。



樱大战 神秘的巴黎

●游戏推荐度：8 ●GF实用度：4

必须码

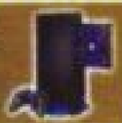
EF8C9A3F 164203E6

部分特典开启

3FB40446 0B8EF266
3FB40436 1653F260
1FB40433 1B4EED60
1FB40457 1B4EED60
1FB4045B 1B4EED60
1FB4045F 1B4EED60
1FB40463 1B4EED60
1FB40447 1B4EED60
1FB4044B 1B4EED60
1FB4044F 1B4EED60
1FB40453 1B4EED60
1FB40477 1B4EED60
1FB4047B 1B4EED60
1FB4047F 1B4EED60
1FB40483 1B4EED60
4FB40467 1653ED60

或

3FB40436 1653F260
4FB40467 1653ED60
7FB40433 1656F25C
44A1933C 1653F25D



怪物猎人

●游戏推荐度：8 ●GF实用度：6

RAW/Xploder格式

必须码

F0100008 001B7F73

全部Gallery

103F30AC 0000FFFF

所持金9999999

203C6FE0 0098967F

全武器、护具生产可能

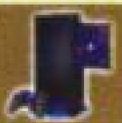
20274498 00000000

生命值不减

2015343C 10000016
201534A4 00000000
201534BC 00000000
2015357C 1000000D
201535CC 00000000
201535E4 00000000

耐力不减

20153AFC 10000010
20153B4C 00000000
20153B8C 10000014
20153BFC 00000000



诺拉斯战士

●游戏推荐度：6 ●GF实用度：8

RAW/XPloder格式

必须码

F0100008 002D3B87

所持物品数量最大

201B099C 24020063

无限创造点数

20486D20 00000014
1027C54E 00001000

等级99

20408658 00006363

经验值最大

2040865C 05F5E0FF

力量最大

20408678 000003E7

智力最大

2040867C 000003E7

敏捷最大

20408680 000003E7

耐力最大

20408684 000003E7

生命值无限

204086AC 461C3C00

生命值最大

204086B0 461C3C00

魔法无限

204086C4 461C3C00

魔法值最大

204086C8 461C3C00

金钱无限

104086E8 0000FFFF

金钱最大

204086E8 05F5E0FF

无 限 剩 余 点 数

204086EC 00000063



北斗神拳

●游戏推荐度：8 ●GF实用度：6

RAW/Xploder V1/V2/V4

必须码

F01001B8 0010C137

体力最大而且不减

20175750 3C014396
20175754 10000008
20175758 AE810000

斗气最大而且不减

20175FC0 E6840004

奥义最大而且不减

20175FD4 3C1A4334
20175FEC AE9A0008

BATTLE MODE出现全部人物和全奥义习得

2027FE10 00000001

LOAD GAME后全部章节出现

2027FE14 00000005





幻想水浒传3

●游戏推荐度：6 ●GF实用度：6

必须码

EDE562F4 1456E79B

金钱超高

1D02D418 144F25CC

战斗一次后特技点数超高

1DFB0D9C 1456E7A5

战斗一次后KILL数9999

1DFB0C58 1456E7A5

战斗一次后KILL数0

1DFB0C58 1456E7A5
1DFB0C64 B876E79D



双截龙

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：5

先进入到option画面，按住select键不放，同时按以下键：

音乐欣赏：R、L、R、L

出现EXPERT级难度：上、上、下、下、左、右、左、右、L、R

credits最多可达10次：L、R、下、L、R、下、L 、R、右

北京 许峰



封神榜

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：6

超BT秘技

在哪吒行走时，按住方向键的"上"键和选择键和开始键以及"A，B"键，要一起按哦！这时如果有音乐响起就表示你输入秘技成功！在战斗时直接按开始键，我们就胜利了！此谓"无敌"！在行走时按"选择键"可以穿墙，按"开始键"可以快速升级！

四川 刘旭



牧场物语 女孩版

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：5

赚钱小方法:

春天，小矮人会送来招待状，招待状可以卖给中国商人，价格为7700元。而且，隔天，小矮人还会再送来。和中国商人玩游戏，可以赢唱片，卖给他价钱为17万。每天卖几张，那离买别墅就不远了。

上海 心跳跳



合金装备 双蛇

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：5

小秘技:

当SNAKE血红了后，让SNAKE蹲下或趴下不动，SNAKE的血就会慢慢回复，一直恢复到蓝血为止……（恢复期间不能受到攻击，自己不能有任何动作）。

在TWIN SNAKES的标题画面中按 L或R会让背景的蛇旋转速度加快或减慢（无聊秘技）

另外：狗牌100%收集是没有任何奖励的。

北京 热血大战士



GBA瓦里奥制造

●游戏推荐度：9 ●秘技实用度：6

将游戏打通一遍，会出现小猪（蓝，粉），分别将2色小猪打过15关会出现2个小猪（黄，红）。将所有游戏都玩出来（213），会出现"PYORO"模式，是一个小鸡吃水果的小游戏。

将JIMMY(黄、红)各打通25关会出现"Dr.Wario"模式。

将JIMMY（黄）打通30关会出现"打苍蝇"模式。

将JIMMY（红）打通30关会出现"西部牛仔"模式。

河北 mad1984



光之继承者

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：6

快速升级法:

大家应该还记得那个地下100层吧，其实只要故意在第一层死掉，主角就会在洞口重新出现，这时只要随便找只敌人打死它后，大红心就出现了。这方法可以在游戏一开始就很快升级，到四十级左右就可以打通100层拿到无限火剑了。

广州 GAME



WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19	
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

定位球攻略（二）：界外球

看似简单的界外球实则“内涵”满载，里面不少值得留意的细节往往易被忽视。好了，废话少说，下面我们立刻进入正题吧。

界外球的应用技巧

根据情况、使用相应的操作方法，然后接球队友快速地实施接下来，技战术打法是利用界外球打开局面的基本原则。因为每次发动界外球，在绝大部分情况下对方都需一定时间判断自己对皮球的处理方法而由此显得稍稍犹疑，这时如果我们能利用此时间及时发动既定的战术打法，那么对方将很难即时作出相应的防守策略。

●界外球的操作方法及其应用示范

方向键……………………控制进攻或防守球员，作跑位接应或追逼防守。
X……………………………普通短传，多用于防守球员没有贴身靠近时。
△……………………………传身后直塞球，多用于防守球员从侧面防守时。
○………………掷出长距离的界外球，多用于防守球员从身后紧贴防守时。

经常看巴西和皇马比赛的朋友都知道，卡洛斯的绝技除了其令人生畏的长程炮弹外，还有一个值得我们留意的特殊技——大力手抛球！其掷出的皮球，具有球速快、运行距离远等特点。在《WE7国际版》中，这种球员并不多见，只有数据有ロングスロー(Long throw)特技的选手才称得上投掷“手榴弹”的专家。在距离底线30米范围内获得界外球，按○键直接传球助攻也是攻破对方球门的有效手段之一。













苦于队中没有Long throw特技型选手的朋友不用灰心，且看我们是如何利用界外球战术打破僵局的。













L1：换接应球员或防守球员，多用于被对方球员包围防守或包夹防守时。

1：通常在己方后场掷界外球时，一般善于抢断的对手都会使用紧逼防守接应球员的战术，而这时如果我们不作考虑而直接按X键的话，而皮球此时又被抢区的话，将很可能遭受失球的局面。





2：所以，这时候按□键块传给没人防守的队友，将是很明智的选择。



3：传给空当球员，这样即可轻松解决问题了。





金球评价

相信不少读者看完以上的重放画面都不认为此进球有何过人之处，精彩程度和射门难度也并不如上两期的最佳进球。但实际上，此进球的战术意识、盘球和传球的统一结合，足球基本的技战术如实地呈现在我们面前，这些才是广大实况爱好者都应关注的地方。利用带球吸引防守球员，待队友出现空当时立刻传球，从而令队友从容破门。整个过程清晰地反映了将个人技术的合理利用和两人配合的战术形态合二为一的实用性。

本期最佳进球：声东击西



1：首先，己方队友并未到位，防守球员人数上的占优，使尼哈特不敢贸然突破。同时，可看到尼哈特正遭受对方一个由多名防守球员组成的区域联防。场面上的极端不利，逼使其不得不利用R2横向推球从而继续保持控球在脚，静待机会的到来。而且利用此动作也更有利于机会出现时的突然起动。



2：见防守球员正蠢蠢欲动，便按前进方向的相反方向键，作90°转身盘球。



3：转身完成便甩开了防守，但想不到迎面而来又碰上另一名球员的防守追击。



4：此防守球员无比凶狠，抬脚就来了一个倒地铲截。还好已对此有所准备的尼哈特及时地再度施展转身绝技！此时可看到原来盯防米度（Mido）的对方6号球员，此时已被尼哈特华丽的盘带突破吸引过去，以企图进行夹击防守。





5-6：干净而利落地再度甩开防守球员！此时可见对方防线大开，米度也已处于极有利位置！



7：机不可失去，立刻按△传直塞球，让米度去吧！

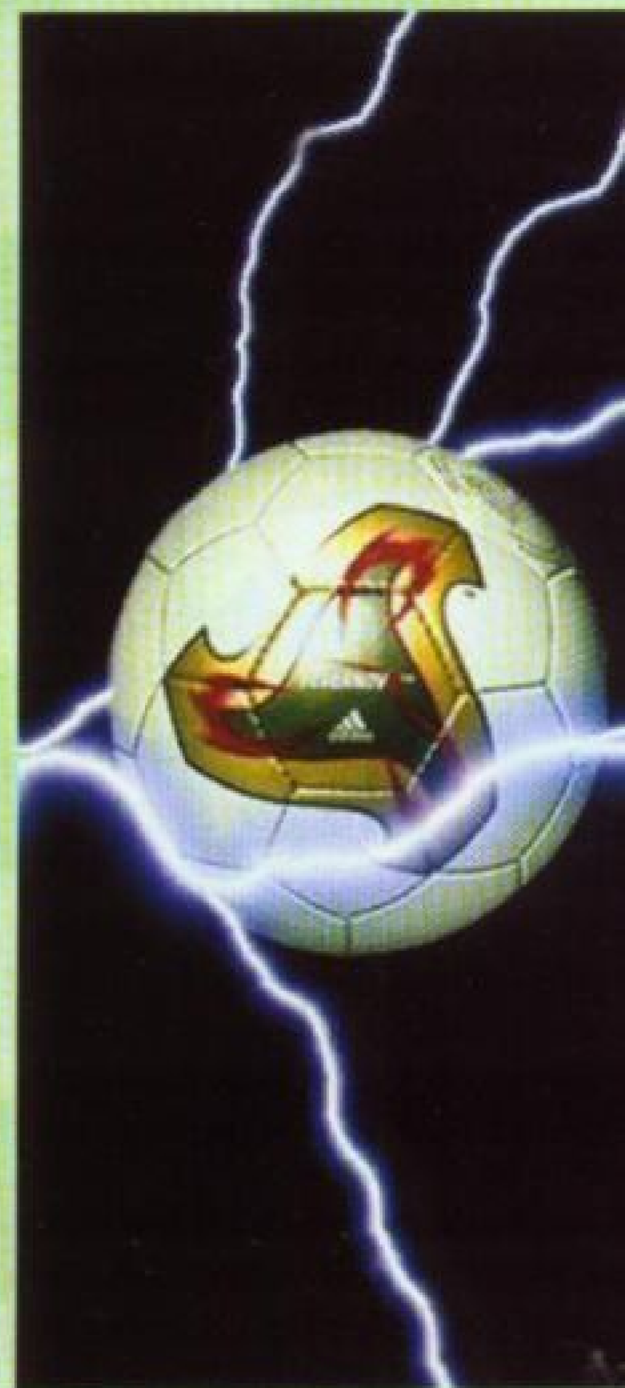


8：传球实在有够及时到位！此等单刀机会，当然不做任何多余动作了，立马球不停滞，抬脚射门！



9：对付如此近距离的射门，门将更猝不及防了。

PS：本期最佳进球的归属依然是笔者的无敌梦之队！希望各位玩家能原谅小弟的偏执……因为近来截稿日期一再提前，导致笔者实在抽不出时间约上几位朋友好好切磋切磋了，这样笔者也只能利用打造完毕的“切尔斯基”对5星电脑继续修行了，因此最佳进球也不可避免地……这还都是因为风木木害的，所以板砖豆腐之类的都往他扔好了，可小心不要伤及无辜啊……^_^玩笑归玩笑，其实筛选出来的进球如果真能给予大家启发的话，就算是什么球队相信问题也不大吧。当然，始终最重要的，还是希望能得到广大读者的支持和认可！



下期精彩内容预告——

下底传中是每位实况玩家都必须掌握的常用技术。尤其在《WE7国际版》中，长传精度和速度的加强，头球精度和力度的大幅提升都使我们绝不能错过每一次下底传中的机会！那么，怎么才能100%地发挥出下底传中的威力呢？怎么才能提高下底传中的成功率呢？头球破门的秘诀又是甚么呢？一切内容尽在《电子游戏软件》倾力奉上！

编辑部的事故
happen 10
幻侠K1
comic by黄金IC
责编/宇部

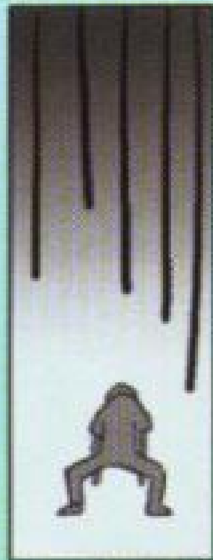
















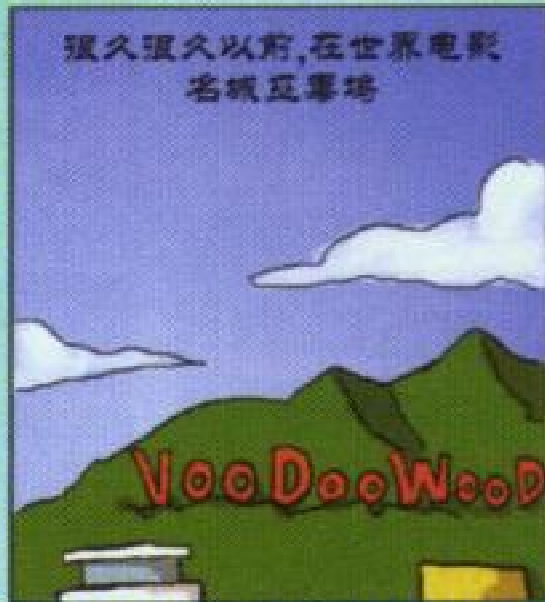








































哈哈哈哈哈!!

你是谁??敌开川人!

电影中的魔头突然实体化了!抢走了川人小姐!

我就是电影王,也暗恋明星川人,既然对手出现了我当然要有所行动!

K1先生!

顺便把世界也征服了,真是一举两得啊!哈哈哈!上啊小兵儿们!

可恶!以前都购买肩手环还以为没有用处了呢!

bian ji bu de shi gu

编集部 de 事故

注目 系列专用名诞生

VIEWTIFUL JOE

happen 10

幻侠 K1

comic by 黄金IC

YAHOO!!

SLOW!

三格!仅用了三格!幻侠K1就解决了所有的小兵儿!

黄山佛飞鸿!

MACH SPEED

下面就轮到你了!

别别,千万别动手

ZOOM

其实我就是吓唬吓唬你们。

人家不过是个子长的大了一点嘛!

而且我也并不喜欢明星川人本人。

只是喜欢这个名字!

这是什么意思?

明星川人

就是这样,这四个字排在一起不觉得很漂亮吗?

恋,恋字癖?

看上这个字,在我们的世界很正常啊!

明星川人

我虽然打不过你,但我绝对是明星川人最忠实的fans!

嗯!!!!

ZOOM & SLOW

星川明人

沙沙

星川明人

什么!

我,我的最爱,为什么……

不来啦!

我给你们去老师去!

从电影里出来的BOSS逃跑了,世界又恢复了和平!

没共享明人小姐,我喜欢的是你的心!

对不起K1先生,我的肉体变成了这个样子……

K1先生!

明人,我们结&%#@(…

嗯?

成功了!想出了这么棒的故事!太感人了!!哈哈哈!

什么故事那么感人?

咔!

很感人吧?

真是一个头两个大呀……

休克反省法进行中勿打扰

?

表情回不来了……

这个畜生!





主角的女朋友被既不贪财也不好色的万恶敌人不分青红皂白地抢走，为了救回心爱的人我们英勇的比利与黑社会暴力集团英勇斗争，并且最后摧毁了敌人基地救出爱人——非常非常公式化的剧情。





双截龙

FC	厂商：Techno	发售日：1988年	
	类型：ACT	价格：——	游戏人数：单人

FC"双截龙"第一作却只有孤胆英雄

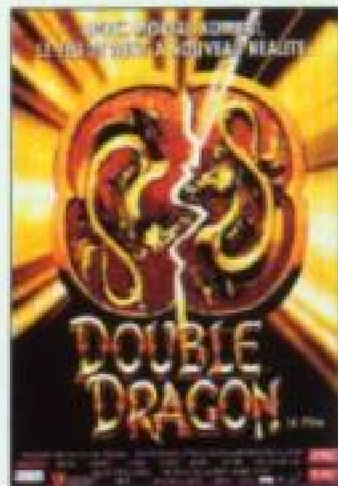
说起"双截龙"这款游戏，相信在游戏资历比较老一点的玩家之中可以算是无人不知、无人不晓了吧？在当时，"双截龙"绝对是可以和"魂斗罗"齐名的顶尖动作游戏经典！即使是到了今天，它的名字仍旧为人们所津津乐道。

"双截龙"的制作公司Techno是八十年代相当活跃的一家游戏公司，凭借这款堪称街机史上横卷轴动作游戏里程碑的"双截龙"系列，使其在当时的业界可谓是叱咤风云。游戏最初是于1987年在街机上发售的，虽然游戏的剧情相当的老套，不过在那时候这一点是无关紧要的。由于飞腿、抓人以及旋风踢等既实用又爽快的技巧的引入，游戏中非常真实的打击感以及众多个性化的舞台等要素都为本作的成功奠定了坚实的基础。游戏于一年后也就是1988年正式发售了FC版本，与街机版相比，FC版的变化相当的大：街机中默认的那几项攻击技在该作中是一开始时没有的，玩家需要通过打倒敌人积累经验值，画面左下方的心每增加一颗即可学会一种新的技巧;此外，游戏还无法双人同玩，使得乐趣骤减。尽管如此，本作仍然取得了相当大的成功。之后，其2代与3代作品分别于1989年及1991年登场，其中最经典的非2代莫属：丰富的技巧设定，双人同时游戏，跨越世界各地的冒险舞台等使系列达到了顶峰。而到了3代虽然有不少新要素的加入，但"双截龙"前两作的那种硬派的感觉已经开始逐渐变味了……

各色周边大检阅



↑令人相当怀念的八十年代的街机机台，最早的"双截龙"就是在这上面发售的。不知道有没有硬件收藏狂人手过？



←游戏的法语电影版，幸亏北斗在念大学时为了骗外语学分还学了点法语，终于在茫茫图海之中发现了它……



←由TIGERS推出的"双截龙"限定版GAME&WATCH。数量相当稀少，非常有收藏价值！



↑Techno为当时已经过气了的ATARI7800推出的专门游戏版本。



←根据游戏改编的同名电影，分别由马克·达卡斯科与斯考特·沃夫扮演JIMMY和BILLY。同时还发行了法语版，虽然影片本身质量一般，不过借着游戏的热潮还是吸引了相当大一批观众。



←收录了街机版的全部原声音乐，虽然现在听起来很粗糙，当时卖得却很火。

BOSS战CHECK!



一大块头的第一关BOSS，看似皮粗肉厚，其实只需将其轻轻一脚踢下即可。

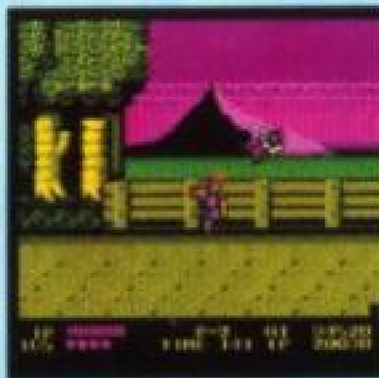


一最终BOSS——和比利长得一模一样，只要运用躲拔移动和近身技可轻松搞定！

经典硬派动作游戏！



一那时候战斗的起因几乎都是由于敌人有「绑架癖」（笑）



一随着所获得心数量的增加，比利会逐渐学会多种技巧。



一游戏中的一个BUG，敌人卡在空中既不会掉下去也动不了。



一女王大人好！（笑）游戏中还是有不少搞笑场面的。



一比利救出女友，从此王子和公主过着幸福美满的生活……



一以B键进行确认的话，双方的动作就会敏捷许多。



创刊十年 经典回顾

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间，《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！　　责编/小沛



1999年，索尼推出了一款极具创意游戏——《随身玩伴》，该游戏并且对应同年1月由索尼推出的“Pocket Station”。对于《随身玩伴》，索尼将其定义为“对话游戏”。在这款游戏中，玩家面对的是一只名为“井上多罗”的白色小猫，多罗会根据玩家的操作做出各种亲昵的反应，但是如果你长时间对之不加理睬的话，多罗很可能就会负气出走。正是这个可爱的小猫，在日本得到了以女性为主玩家们的青睐，Pocket Station也因此而长期处于脱销状态。《随身玩伴》更凭借着多罗的超高人气一举获得了CESA等权威机构的多项游戏大奖。PS时代的辉煌造就了一个成功的“宠物偶像”，到了PS2时期，这股“玩伴”的风潮依旧强劲，目前已经发售的PS2上的3部作品连连受到玩家们的好评，上一部《多罗与流星》刚发售不久，今年夏天《随身玩伴》的新作又要与大家见面了！在这款游戏诞生至今的五年之间，多罗的魅力日趋成熟且有增无减，喜欢这只小白猫的人越来越多了！多罗似乎成了索尼成功的一个标志象征，成了一个真正意义上索尼的“吉祥物”！今天，多罗依然陪在我们的身边，因为我们共有着许多美好的回忆，那么就让我们一起走入过去，回味曾经的欣喜！



Pocket Station是PS上极具创意的周边之一。配合着“随身玩伴”这个主旨，它实现了玩家与多罗时刻不离的趣味实梦想。正因为有了Pocket Station，《随身玩伴》才获得了今天的成功！



系列作品全记录

汇集着无数欢笑期盼的游戏往事美好回忆之《随身玩伴》系列

游戏素质品评

创意指数	8
画面指数	6
音乐指数	8
上手指数	9
流行指数	8
经典指数	9
综合指数	8

发售日：1999年　价格：3800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation



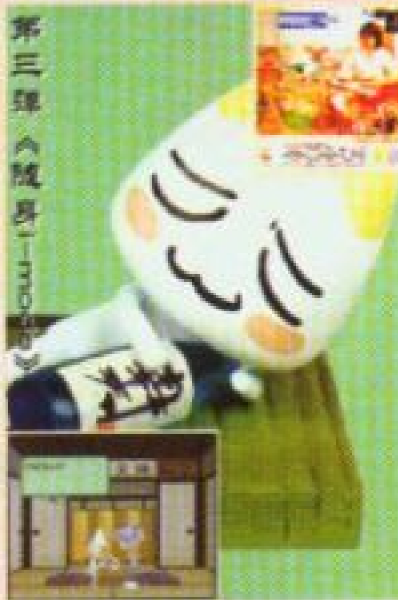
↑首个对应Pocket Station的游戏，游戏与电子宠物差不多，只是加入了大量的语言交流，使多罗更像一个人而不是宠物。

发售日：2000年　价格：1800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation



↑故事发生在一代之前，多罗还是只小猫，具体游戏方法和前作差不多，只是多罗的造型更加可爱了。而且本作支持延续一代的记录。

发售日：2001年　价格：2800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation



↑可以和i-mode手机联动的一款游戏。玩家可以通过红外线设备使手机与PS互传信息，这款游戏相信中国的玩家很少听说。

发售日：2001年　价格：5800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation2



↑PS2上的首款作品，场景全部采用实景拍摄，有大港口也有小街巷，真实感大大增加了人们玩游戏时的亲切度。

发售日：2003年　价格：5800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation2



↑一款另类的作品，和系列其他作品完全是两种风格，游戏的进程是在完成一本画册，不同的故事会有不同的画册生成。

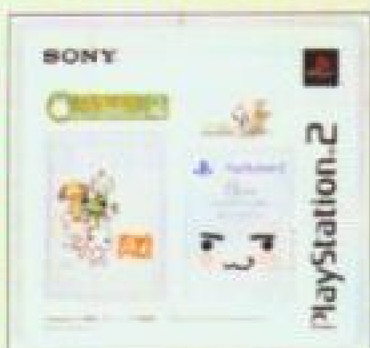
发售日：2004年　价格：5800日元
类型：对话游戏　机种：PlayStation2



↑现已发售的最新作，加入了大量的故事情节和更加丰富的角色，以寻找陨落的流星碎片为主线，游戏方式依然沿袭了以往的作品。

官方周边面面观

限定版多罗PS2记忆卡



价格：2490日元　发售日：2003年11月27日

多罗毛绒玩具



价格：3675日元
发售日：2003年12月25日

多罗手机链



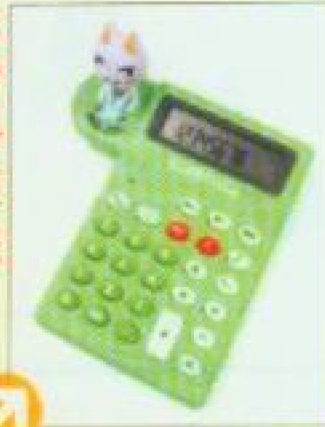
价格：924日元
发售日：2003年7月29日

多罗拖鞋

价格：3129日元
发售日：2003年11月28日



多罗计算器



价格：2793日元
发售日：2004年04月23日

大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.103

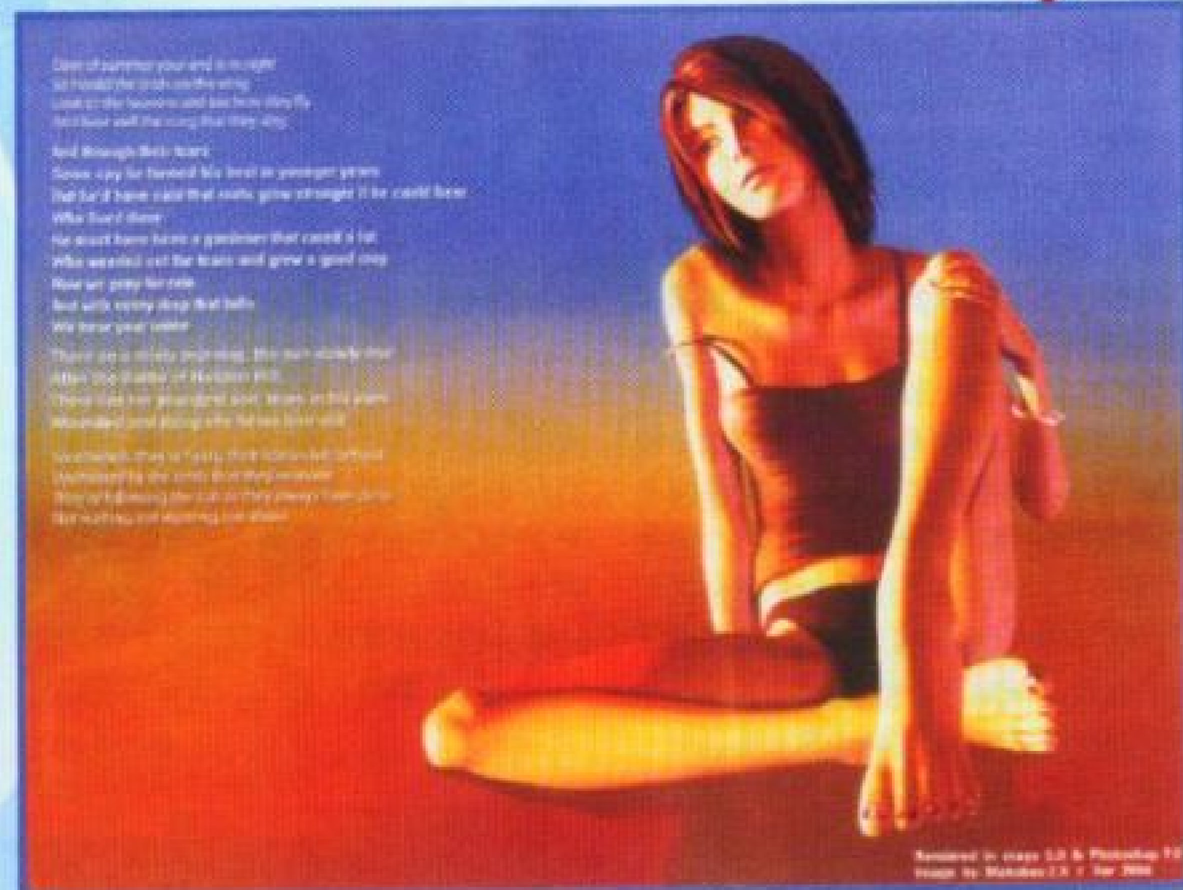
飞月留言板

这期的大墙画廊有不少原创的图，而且也都给图也非常精彩，呵呵，这真是像模像样呢。^^（自己一个人偷着乐）这期多亏了各位画家大人的鼎力相助啊）其实飞月也曾雄心壮志想做一个漫画家的说，无奈……如果各位也有这样的想法那就千万不要放弃，一两次的失败并不代表什么！（就像飞月虽然没能成漫画家不过却当上了杂志的小编）还是那句老话，"失败是成功之母。"



←喝杯可乐吧 四川 雷江诚

作者使用PHOTOSHOP加鼠标完成的美图，相信由凌波丽作形象代言人的可乐一定会大卖特卖的，其实光是看着"三无"的凌波，就已经让人觉得清凉彻骨了。



↑夏日时光 上海市 TANAKA SOMA

非常出色的电脑绘图！图中的配文是取自Empty Garden和Topas的Days of summer吧？放在这里，意境相当好哦。



↑KOF 华尧

画面华美，韵味十足，只可惜人物气势差了那么一点点，继续加油哦！（请作者速与本刊联系）



→绫子和霞 四川 雷江诚

真正清凉的美少女登场了！《死或生》的号召力80%都来自这些MM吧？



↑无题 上海市 TANAKA SOMA

将Elton John 的Empty Garden与这张图配起来，作者是想表达一种怀念的心情吗？



←封印之剑 桂林 赵飞鸿

《火焰纹章》系列永远是飞月心中的圣作！新作期待中……



海贼王香味衣形挂饰

本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款海贼王的精美挂饰。

Girl's Game Garden

安琪莉可本纪之二：新宇宙女王之路



在安琪的1代取得成功之后，出了名会吸金的KOEI立刻着手开发续作，并于1997年发售了《安琪莉可Special2》。2代的大致框架与游戏系统与一代相同，但加进了相当多的新元素。

话说1代的金发安琪莉可成为神鸟宇宙的新女王后，某天王立研究院监测到神鸟宇宙中即将诞生新的宇宙，于是需要找到新宇宙女王的人选。之后栗发少女安琪莉可（与一代金发安琪同名哦～）和好友蕾绮尔同时被选为新宇宙圣兽的培育者，进人神鸟宇宙主星的圣地成为女王候补，开始了创造新宇宙诸星系同时也是恋爱的游戏历程。

最初首先是要培育圣兽，同时培育新宇宙的主星，当主星达到一定规模时，角色手中的神秘圆球（怎么看都像蛋）就会孵化成非常可爱的圣兽。然后就进入第二阶段，开始培育新宇宙的一个个新星球——其实主线剧情上只是把一代造房子改成造星球，再在前面插了一点点小前奏而已。

但因为主角是在跟自己的好朋友竞争女王之位，所以今次的建设就不能用“破坏”来拖延对手的进度了，而为了延长游戏时间，RUBY PARTY在2代中加入了“持久度”的概念。即如果不加强自己力量的持久度，所建造的星球在一定天数后会自动毁灭。增加持久度的方法是到新加入的三位教官：精神教官、王立军军官维克多；感性教官、著名艺术家西蒙和品位教官、白亚感星第一王子提姆卡处进行学习。另外，由于前代游戏中的王立研究院主人帕斯卡和占卜馆主萨拉终于结束爱情长跑，回到龙之感星结婚生子去了，因此他们俩的位子就分别由新主任艾伦斯特和火龙族少年梅尔补上了。加上每个休息日在公园出现的谜之商人（实际是宇宙第一大财阀的总裁）查理，以上六位新出现的协力者都是可以用来追的，嘿嘿嘿～～～安琪世界的帅哥军团到目前为止扩充到了十五人之众。

2代的恋爱系统比一代的复杂得多。首先约会方式还是跟一代相同，要么周日去约守护圣，要么平时去森林湖祈祷（五点力量必要），还有就是各角色上门堵人（寒，某魂曾经连续七天被炎之守护圣奥斯卡堵在家里，为虾米啊～～我想换成克莱维斯大人啊）。不过如果同时有两个角色跟主角的亲密度在150以上或80以下，那么就会发生同时有两人上门邀约事件，被拒绝的一方亲密度会大降。特殊事件也有增加，首先是承袭一代的阶段性特殊事件，大约在角色亲密度分别到达140左右和180左右时，主角在周日去找相应角色的场合随机发生，不过这次的特殊事件不再以动画形式表现。至于新增加的两次私邸拜访事件，需要分别发生过第一和第二阶段特殊事件才能引发。好在原先1代中的dreaming事件却是改成了制作精良的动画表现方式，有十段动画之多。



比较复杂的是“夜之庭院”事件的触发和最终告白。2代游戏一开始也引人了当年比较流行的以提问确定角色性格的模式，并将因角色性格的不同决定最终主角能不能触发“夜之庭院”事件和听到恋爱角色的BEST告白。以暗之守护圣克莱维斯为例，由于他喜欢的类型是“元气の少女”，那么只有在主角初期回答问题时选择指向元气型的答案时，并且好感度达到要求后才可能发生“夜之庭院”事件，最终才会主动告白并且告白是有配音的。如果不是他喜欢的类型，那么即使克莱维斯主动告白，那也只有哑巴一途。不过如果是主角主动告白的话，所有男角都有配音，但台词都是一样的。



结局方面，守护圣如果告白成功的话，那么就像一代那样，等于是你放弃了女王之位和他在一起（我老是想到“私奔”，默……）。而如果是跟主任艾伦斯特等六位协力者的话，在他们告白成功时并不能马上看到最后结局，需要等到主角在女王甄选中获胜，然后在登基之前去找相应的角色才能看到。



这一作的人物日常对话时的半身像走形得很厉害，但动画事件很不错改善了一些，当然这可能跟PS上图像锯齿严重也有关系。不过说到2代的人物造型，尤其是他们的服装，向来被视为最佳的一代，到外传《天空镇魂歌》也仍旧沿用2代的人设，不过就我个人来说还是最喜欢1代守护圣的那种雍容华贵，但是裁剪简洁的长袍，非常符合1代中世纪田园牧歌式西洋风的世界背景。

总体而言，安琪2代保留了1代的一些风格，却也留下了1代CG过少的弊端，除了结局图以外就没有什么CG了。但2代的动画事件看得出制作精良，并且总数达到了二十九个，是历代安琪中最多的。正所谓瑕不掩瑜，special 2对后来安琪的发展也是很有影响的，之后的《天空镇魂歌》和3代《安琪莉可 Toris》，除了增加了亚里奥斯这个角色外没有再大幅追加新角色，一直到2003年的4代《安琪莉可Etoile》才再次追加三人目。因此2代实际上是后续一系列故事的过渡加前奏，将后作需要登场的人物一一介绍给玩家，并为后三作搭好了舞台。而《天镇》的高峰，也许是安琪莉可系列最辉煌也最哀婉的一章吧……下一期中，某魂会为大家着重介绍2代外传《天空镇魂歌》，这也是安琪莉可系列中惟一的一款迷宫+踩地雷式RPG游戏，在众多女性向恋爱游戏中也算是独树一帜了。想当年某魂这个宇宙第一的大路盲打《天镇》的时候，那个惨痛啊……唉……

■文/暗是魂

四格爆笑小剧场



花匠报告

为了配合《安琪莉可》系列的介绍，飞月这次特别推出了以《安琪莉可》为主题的《四格爆笑小剧场》栏目，不知道大家感想如何呢？如果各位有什么关于女性向游戏以及动漫方面的恶搞点子，不妨也将它画成四格，或者编成同人、小笑话尝试投稿给我。飞月由衷希望可以将这个栏目办得更加五彩缤纷，丰富多彩！来信来稿请寄“北京安外邮局75信箱 电子游戏软件杂志社 Girl's Game Garden栏目收”或者我的邮箱“jillmay@tom.com”。

■责编/飞月

东游记 第35回

日文地狱

武利米…

星川明人

编排/宇部

放假了，弟弟缠着我要去世界公园，我拗不过他，只好带他去了。

一进世界公园，哇！里面真大啊，世界各国的景色都有。我们在里面转了一圈又一圈转了一圈又一圈转了一圈又一圈一圈又一圈转了一圈又一圈转了一圈又一圈一圈又一圈转了一圈又一圈转了一圈又一圈转了一圈又一圈一圈又一圈转了一圈又一圈转了一圈又一圈转了……以下循环至800字，此文为明人学生时代某同学周记原文，偶日想起，特此纪念。

另：语文老师曾因此文为我班停课一周……



本次课要讲的是浊音中最后的五个假名："ば（バ）"、"び（ビ）"、"ぶ（ブ）"、"べ（ベ）"、"ぼ（ボ）"，罗马发音顺序是"ba"、"bi"、"bu"、"be"、"bo"。

这节课结束之后就要开始讲半浊音了，只有五个假名，然后明人就可以脱离假名的折磨啦，啊哈哈哈哈，努力努力！

ばかバカ马鹿！

"ばか"这个单词对于明人来说是再熟悉不过了，直译就是"傻瓜、白痴"，注意，这个"ばか"并不是骂粗口，在生活中可以多加利用。顺带一提，日文地狱中[马鹿物语]这个版块的意思也就是"白痴的故事"。

明人ビーム！

"ビーム"这个单词在游戏中其实还是很常见的，就是英语的"beam"这个单词，也就是"光束、光柱"的意思。在游戏中出现时大多是作为武器或是招数名称，在动漫中的登场基本上都是在机器人相关的热血漫画当中。

坊主……

"坊主（ぼうず）"这个单词在动漫中出现的也算是比较频繁了，通常可以翻译成三种意思：一是"僧、和尚"的意思；二是指男孩子，汉语中比较贴切的就是用来说小男孩的那个"小子"；最后一个意思是"光头、秃头"……



[一人的节日]









马鹿物语 [ご支持を 感谢しました~]

（前略）还有一张画是送给"日文地狱"的三位大人地——还有TO星川样"お诞生日おめでとうございます"！粉喜欢"铁杆合作组"！尤其的呆呆的黄金哥哥！祝你们（友）情比金坚！（笑）期待你们更出色（搞笑？）的表现！P.S：星川样，你的发型好难画……T_T（后略）



以上节选刊登的这封信是河南的一位电软的忠实读者——"惟一草堂六文钱"君写来的，随信还寄来了一幅画，也就是本期[马鹿物语]版块中刊登的这幅《铁杆合作组》（明人命名），画的实在是很可爱，不过画中的明人与现实中的反差似乎有些大得离谱了……

其实明人个人认为日文地狱比从前还是有进步的，虽然只有1/2芝麻那么大……不管怎么说，都要感谢这个这个……名字好长，就叫草堂君吧，这个说起来还比较顺口。总之要感谢草堂君对[铁杆合作组]长期以来的支持……虽说[铁杆合作组]已经"倒闭"很长时间了。

感谢您的支持，而且这是明人收到的最好的生日礼物，相比之下高中生日时IC送我的"一个夸奖"简直不是一个等级的。

ご支持（しじ）を 感谢（かんしゃ）しました～
（对于您的支持十分感谢）

另：明人早就已经改了发型，但是IC说我现在的发型（在画面上）没有高中时期的（在画面上）拉风（在画面上），于是就延续当时的画法画下去了……

COOL TOY



任氏超精细掌机系列钥匙扣

责编/小沛

兼顾怀旧与时尚的绝佳收藏品

随着游戏业的发展，掌机界也越发的异彩纷呈！一款酷酷的限定版GBASP，已经成为了追逐时尚玩家们的随身必备品。但是如果你有一部GAME&WATCH，拿出来在公车上一玩是不是更拉风呢？好了，即使你没有以上任何一款掌机，那么下面我要为大家介绍的东东您就一定不要错过了！任氏超精细掌机系列钥匙扣！看看，是不是很精细、很逼真呢？别再一边看一边流口水了，赶快行动吧！小沛向您郑重推荐！收藏，超值！

掌机原型参照

GAME&WATCH



发售日　1981年7月16日
售　价　5800日元

它是掌机界的鼻祖，是GAME&WATCH首次将随身娱乐这个概念导入了人们的生活。其构思的新颖和游戏的丰富性受到了当时许多玩家的欢迎，甚至在今天，人们仍会以拥有这样一部掌机而感到自豪。

GB



发售日　1989年4月21日
售　价　8000日元

这是继GAME&WATCH之后，横井军平开发的一款绝对经典的8位掌机！插卡式的设计使人们不必再购买多款主机就可以拥有许多好游戏。相信那只有四级灰度的黑白屏幕至今仍给人们留下了美好的回忆。

GBASP



发售日　2003年2月14日
售　价　12500日元

GBA的进化版。个头小巧、外形时尚、屏幕背光、内置锂电，这一系列的革新使玩家对这款掌机欲罢不能！加上其有各种丰富的限定版，所以它有着非常高的收藏价值，可就是售价似乎偏高。

GBA



发售日　2001年3月21日
售　价　8800日元

划时代的主机！32位的噱头让人们对掌机的性能刮目相看，加之老牌厂商的号召力，GBA延续了GB的强劲势头。GBA现在俨然成为了掌机的代名词，以现在看来，它必将续写任氏掌机不败的神话！

任氏掌机大集结



GAME&WATCH fire



原形是1981年登场的GAME&WATCH宽屏系列，游戏画面是《救火队员》，蓝色外壳倒是很醒目啊。

GAME&WATCH manhole



原型是1981年登场的GAME&WATCH Gold系列，外壳是标准的金色，很考究，游戏画面是《下水道》。

GAME&WATCH octopus



原型是1981年的宽屏系列，深红色的外壳有别于同系列的fire。游戏画面是《章鱼大作战》。

GB



—经典的灰白色掌机，电源插孔、音量、开关、明暗调节钮一应俱全！屏幕上显示着开机画面，是不是现在就想玩了呢？

GBA



—依然是经典的深紫色系，其背后的产品标识尤其精细！仿真度超高，就连电源指示灯都是让人安心的绿色！（笑）

GBASP





—最爱8的一款钥匙扣，绝对仿真！可折叠，看着空空的卡槽，你是不是都想插上游戏卡玩一下呢？

闲扯游戏BAR



最近沉迷于健身美体的机器猫！！

天气一天天的热了，北京的春天真是越发的难觅踪影了！
小沛这几天的精神还不错，“闲扯游戏”里的气氛也越来越活跃了。看着这个栏目在自己手里一天天的成长，心里别提多高兴了！读者们的来信多了，网站上的投稿也是十分的积极踊跃！小沛在这里衷心地感谢大家！ 责编/小沛

——游戏人生——

游戏陪伴着我一步步走过了这十几年的人生旅途，我的情感世界中从此多了一份快乐与忧愁。业界的这十几年里也发生了许多令人心痛的事情。如今的游戏已找不到那种纯真的乐趣了，画面越来越好，容量越做越大，可游戏性大不如从前了。

近几年日本游戏业的萎缩与欧美市场的迅速发展形成了鲜明的对比，日本游戏厂商在世界范围内的影响力已经失去了许多，游戏大多是复刻和续作，有创意的游戏已经是凤毛麟角了。现在的百万大作5个手指头就可以数完，有的游戏过50万这个大关就很不容易了。日本的游戏厂商正面临着严峻的考验。

中国的游戏业也已悄悄地起步了，中国是个特殊的市场，市场的潜力也是十分大的。中国的国情限制了游戏的发展，打不完的地下组织也成了一块结石，各地区生活水平的差异也阻碍了游戏的发展。厂商在这个特殊的市场中，面临的是机遇与挑战，只有不断地摸索前进才能真正打开中国游戏业的大门。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。

回想当年一个游戏能玩上一年半载的，可现在连通关的都没有几个，学习越来越紧，游戏的时间越来越少，游戏的数量越来越多，游戏的激情越来越少。我也陷入了一个恶性循环中。现在我经常停留在美好的回忆中，虽然现在的我很少玩游戏，但我还是深深的爱着她，爱着这个陪了我十几年的伙伴，我的心将随着她一起跳动。

——河南 杨贵祥

小沛： 你的感觉其实在很多人身上都能体现出来，大家现在面对诸多的游戏和自己日益减少的游戏热情，不免会怀念当年全身心投入一款游戏时的感觉。但是你也不要过分担心游戏业的将来，随着中国国力的增长和人们观念的逐步转变，游戏在中国还是大有可为的。我坚信这一点！

现在我们在玩什么？

现在人们的生活越来越丰富了，越来越精彩了，许多玩家都觉得游戏好像没有以前的好玩了，虽然画面是变好了，但就是没有以前的味道了，其实不是游戏变了，是这些玩家自己变了，变得会被周围所左右，不再有一颗玩自己的让别人说去吧的心，转而投向了网络游戏等等。不再有一颗可以孤芳自赏的心，不管你现在还是不是TV-GAME的玩家，请你好好想想当初为什么会玩游戏？如果只是为了没事时用来消磨时间的话，请你还是离开TV-GAME吧！你不是一名真玩家，以前也不是！

——上海 邵驰俊

小沛： “LU玩家”同样需要得到尊重。虽然他们不能够全心地投入到一款游戏当中，但是起码在闲暇的时候，他们选择了游戏！他们同样是爱游戏的人！因为不可能所有人从小到大都能坚持着一项爱好，特别是工作之后，随着压力的增加，你再让他们拿出许多精力去把“最终幻想10”通关是不可能的。所以我们应该允许不同的人群存在于游戏圈，我们都是“玩家”，就像业余足球爱好者和专业足球运动员的区别，虽然他们不能投入他们的全部，但是如果没有他们的存在，游戏业也就止步不前了。有谁是一开始就成为了重度玩家的呢？

热爱GAME之音乐篇

我对游戏是《绝对痴心》，我对游戏《开不了口》，我对游戏《爱得痛了》，我只想和游戏《简单爱》，我想弹《东风破》给游戏，我想把《特别的爱送给特别的你》，《十年》我们是恋人，我等他到《花儿也谢了》，我只希望《春天花会开》，我想大叫一声《我是真的真的很爱你》，千言万语说不清我对你GAME的爱。

——昆明 疯林

小沛： 游戏是我的《知心爱人》，读者是我的《忘忧草》！没了游戏我会《孤枕难眠》，没了读者的支持我会《最近比较烦》！

日记《游戏人生》

90.07.21：在邻居家第一次见到了传说中的FC，第一次看到了超级玛丽的英姿，第一次握手柄，第一次将主机扯下桌子，第一次被邻居踢出去。

93.03.07：终于拥有了自己的FC，并成为出色的地下工作者。

93.03.20：偷玩游戏机被老爸发现，我被“KO”了，FC被隐藏了。

95.02.15：在街头看见“超任”，大感动。于是到朋友家吹牛，却又见MD，从此以他家为我家。

97.05.04：在游戏店发现GB，试玩，令我燃起熊熊欲火，倾吾所有，买之。

98.04.01：在书摊上发现《电子游戏软件》，翻看，见GB广告，所以买下。为了掌握广告的最新动态，我决定期期买《电软》。

99.09.17：在《电软》的号召下，我抱回了PS，以致我家门庭若市。晚上奋斗《生化危机》，此后几天蒙着被子睡。

99.10.21：因讨厌读盘，定义PS为垃圾。在一个月黑风高的晚上抛弃了它。

99.10.22：无聊逛街，看到小巧的GBP，一冲动，买了。两天后又见GBC，很想给GBP一脚，但我忍了。

2K.04.09：怀念PS，又冲动，汇款邮购。此后一去不复返。

2K.12.27：经过千辛万苦，终于得到DC。《莎木》爆机，打电话给原崎望，被告之没有这个号。

01.05.07：为支持国货，文曲星入手。发现它并没有想象中那么差，其隐蔽性不是GB之辈可以比拟的。

02.11.04：购入传说中的GBA，觉得天堂离我只有一步之遥！幸福之路开始！

02.12.01：听说SP即将闪耀登场，觉得地狱离天堂只有一步之遥！存钱之路开始！

03.02.17：将GBA升级为SP。发现其有促进GF感情的秘密功能。超值！

——重庆 陈星宇

小沛： 人人都有自己关于游戏的心路历程，其中有苦有甜。我们都曾因为玩到一款好游戏而激动万分，也曾因为想要买一盘游戏卡带而和父母磨破嘴皮！这是我们玩家共有的特殊经历。不要只是埋在心里，拿出来分享也是人生一大乐事！



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

“论坛”开张第二期了。虽然读者们还对这个栏目不太熟悉，但小沛相信，只要想读者之所想，急读者之所急，这个栏目必然会成为我们之间友谊的桥梁！当然，喜欢“论战”的朋友还是欢迎你们来稿，因为只有存在不同的声音，我们这个“论坛”才会显得红火啊！

小沛论坛



——中国游戏业需要改革——

我16岁那年，拥有了第一台属于自己的电脑。从此，游戏完完全全地走进了我的生活，告别了从前那种偷偷摸摸、提心吊胆、“特务”式的玩游戏的日子。刚开始接触的游戏就是《射雕英雄传》，对于这部国产游戏大作是很多玩家为之叫好的，我也不例外，那时的我真是玩得整夜无眠。随着时间的流逝，身边结交了许多的游戏玩友，当然接触的游戏也就数不胜数了，有句话说的好：“环境改变人”，我觉得真是非常有道理的。正因为我玩的游戏多了，所以口味也变得难以满足了——从以前“饥不择食”的小游戏到现在“挑肥拣瘦”的超级大作，挑剔的眼光使我开始对国产游戏产生鄙视的态度了，虽然有许多玩家会打着“爱国”的旗号来咒骂我“崇洋媚外”，但是我会坚守我的看法。

以前的我不管是什么样的游戏都能接受（哪怕是国产的烂游戏），但现在拥有了无数的国外大作之后，我便开始怀疑国产游戏的水平了。我前些日子在网上看到玩家们对于《仙剑3》的看法，一位玩家在留下句赞扬的话之后，换来的却是无数的鄙视和咒骂，就是因为它是国产游戏才排斥它吗？国产游戏真的是垃圾得不能再垃圾了吗？我个人认为是这样的。由于古老的中国文化渊源流长，传奇的武侠故事又把一个个武侠故事拍得各式各样，因而国内的游戏厂商也用武侠题材为蓝本，制作了一个又一个使人反胃的“大作”，完全没有了武侠的魅力，难道说用这些使人闭着眼都能想到故事的发展和结局的剧本就可以让玩家玩得更投入吗？制作商不要老是用“中国古典武侠”的金字招牌去打开游戏的市场，最后换来的效果是可想而知的。

因此，中国游戏业需要彻彻底底的改革了。作为一个中国玩家来说，要让中国游戏业在一夜之间有着突飞猛进的成绩那是天方夜谭，人们应该清楚的知道中国游戏业的实力是很薄弱的，因为中国游戏业是近些年才发展起来，才被人重视起来的，起点低、发展慢、技术差等种种原因迫使中国在全球游戏业地位如此的低。其实，中国的游戏业有理由像中国近几年来的经济建设发展一样蒸蒸日上的，但国内游戏业却一味的在黑暗中没有目的的去“摸索”去“探究”，结果是毫无进步的。现在业界面对的不只是资金、技术、设备等需求问题，还有最重要的就是人才，人才不单单指拿着多么高的文凭去立足游戏业，去发展游戏业，而是需要那些真正对游戏、对业界、对市场有着独到思想、见解和懂得创新的新型人才来为国内游戏业做指南针，为国产游戏的发展指明方向，要清楚的知道“文凭不等于水平”。给他们一个机会，他们会还世界一个奇迹。

中国游戏业如果真的想发展、想进步的话，就不要虚伪地去接受玩家的批评、意见和建议，要设身处地的来为中国玩家想想，为中国游戏业的发展想想。国产游戏不要只追求复古或是科幻未来，其实最好的剧本莫过于现在。国产游戏可以做地更完美，一个好的游戏题材不要总是用“老掉牙”的方式来表现，换一种方式，换一种表现手法的话，它一定是出色的。让中国玩家不再看到国产游戏就喊“破”，让“中国人自己的游戏”得到人们的认可，让“中国人自己的游戏”立足世界，立足玩家们的心中！中国游戏业要好好的反省一下，做一个彻彻底底的改革吧，来改变国产游戏的面貌，让国产游戏有一个全新的自我。

最后，我要对中国游戏业说的就是：“前面是绝路，希望就是转角”。 ——河北　于洪滨

小沛： 中国现在其实除了电脑单机和网络游戏之外，几乎没有什么自己的游戏业可言。就连“神游”目前也只是照搬N64的老游戏，还没有自己的创新。其实说到底，还是国情所致。我们国家现在是以经济建设为中心，而游戏业在中国实属新兴产业，风险和投资都太大，在前几年不要提发展了，就连干这一行的都对自己的工作羞于启齿。现在不同了，随着国际上不断举办的赛事，人们的观念在不断更新。同时也让人们看到了这一领域的发展潜力，于是开始慢慢涉足。但还是因为国情，由于先天不足，我们不可能推出一款自己的主机去与PS2、XBOX或是NGC抗衡，若是加入软件开发行列，研发一些中文游戏，正版在国内的销量又是很大的问题！

为什么我们总呼吁“支持正版，打击盗版”！就是因为盗版，使得游戏业在中国裹足不前。没有利润谁会只为了争口气而去饿肚子，再说如果没有利润而导致资金不足，那么开发出来的游戏会好吗？再想一想，为什么迪斯尼的动画做得那么好？而中国的《宝莲灯》这部所谓国内投资最大的动画还是底气不足？比一下就知道了，迪斯尼投资动辄几千万美金，甚至上亿！而《宝莲灯》只有一千多万人民币！这差距能比吗？所以中国游戏业如果想要发展，就必须有一个健康的发展空间。并不是说人人都玩游戏就是发展，而是人人都玩正版！而目前在电脑游戏领域，我不想多说，因为我总觉得用电脑玩游戏是在“玩票”。加上网络游戏的介入，电脑游戏已经进入了一个新的领域。相较家用机而言其发展还是比较乐观的，而且其风格也不再像从前一味地“武侠”来，“武侠”去，相信只要盗版少了，民族游戏业的崛起就在明天！

——光明与黑暗——

（评电子游戏的今天）

我是一穷玩家，穷到手里只有PS、GBA，玩的游戏更少之又少。对于游戏已失去了当年的那分感动和热情。

说实在的我是从初一开始接触电子游戏，少说也有10年了。虽不算是老玩家，但自恃也是看着游戏经过了动荡的几年。

记得当年接触红白机时还是在朋友家里，而且玩的不外乎那几个画面平平、趣味一般的节目。可当年的那份痴迷却是现在即使拿着PS2的手柄，看着媲美“电影”的画面也找不到的。

说真的，SONY确实给我带来过欢乐，可现在我却觉得对它有些反感。

不可否认SONY把游戏变得大众化了。是它把硬件的性能升了又升。但真正能感动我们的游戏有多少呢？FF系列、DQ系列、女神转生系列……请大家不要光看这些大作（或超大作）。请大家看看后面相同的两个字“系列”。为什么都是续作呢？一个故事扣上一个主题：爱情、复仇、生离死别。没有一个属于新的范畴，只是把故事变一下，画面炫一下，换一下时间，换一下面孔，风格纯属换汤不换药。虽说看着画面让人耳目一新，但总觉得似曾相识。所以我想说多谢SONY，但我恨你。

虽说我只有10年玩龄，但FC、MD、SS、PS、PS2、DC、GBA都曾玩过。但我还是对FC、MD、SS、GBA情有独钟。想想当年废寝忘食地玩《双截龙》、《脱狱》、《魂斗罗》时的心情，那叫高兴呀！《双截龙》滴血不费，《脱狱》、《魂斗罗》一命通关，那叫个爽啊。后来MD的出现令我对《格斗三人组》、《超级忍》等游戏爱不释手。进入次世代后又对SS上的《飞龙RPG》留下了不可磨灭的印象。”PS……

本人因不懂日语，只玩过98年号称最好的RPG《FF8》，当时也确实感动了一回。对《生化》欲罢不能。刚要对SONY高呼万岁！PS2的风声已遍布各大媒体。PS没落了……以至于它在退出历史前没有一个真正的好作品。而大作已全部移师于它的晚辈PS2上，而PS2上的游戏又怎样呢……

这只是本人的一点感想，希望SONY的FANS提出不同意见。 ——山东　宋延旭

小沛： 您的说法未免有些极端，而且您犯了一个常识性的错误。令您生厌的“系列大作”都不是索尼出的。《最终幻想》是SQUARE，《勇者斗恶龙》是ENIX，而《女神转生》系列则是ATLUS！然而为什么要出系列，还不是因为叫座呗，有人买才有人出。您说找不到感觉，是因为您已经不再是当初那个激情四溢的少年了，少了份冲动，也就失了些许热情。PS2上的好游戏可谓层出不穷，如果你能够试着找回当年的感觉，那么游戏依然如昨天般精彩！



震撼灵魂的世纪最强音!!

空灵天籁的音乐世界

沁人心脾的音乐专辑

音乐跨越国界，通过音符的奇妙组合，使一个个心灵产生了共鸣。

我喜欢《最终幻想》，喜欢她的每一分，每一毫。可是我日文不好，我不能看懂她的全部剧情，但是我能听懂她的音乐，或激昂，或舒缓，或愉悦，或伤怀，音乐就是全世界通用的语言，只要用心，便能体会。

提到《FF》的音乐，就不能不提植松伸夫，很难说是植松伸夫成就了《FF》，还是《FF》成就了植松伸夫。不过我们可以确定，没有植松伸夫就绝没有《FF》今日的成就，而没有《FF》，也没有多少人会了解植松伸夫。

名句"天空没有翅膀的痕迹，但我已飞过"。凝重与清新的对比，就似欧洲那深沉而又平和的历史，像杯中葡萄酒的流光折影，像葡萄酒滑过舌尖的酸涩与芬芳。这一切就是我喜欢《FF9》音乐的原因。

提到《FF》音乐，又想提到《FF》系列的一个另类《水晶编年史》，从哪个角度看，这都是一部绝对的外传，没有曲折的剧情，没有感天动地的爱情，也没有电影般的结局CG，有的只是清秀的画面，轻松的游戏，以及清纯的音乐。《FFCC》

伴随幻想的乐音

你是否体会过：深夜，在安静的星空下，遥望那深邃的夜空，打开CD，静静的细品《最终幻想》的音乐，那一刻你一定会体会到身心荡涤的清澈，和一个安静梦幻的世界。《FF》的音乐使似幽然浮动的暗香，使似天边一缕轻散的浮云，暗香下流淌着飘逸的灵魂，浮云下掩盖着安然的明月。那一刻《FF》的音乐便似与这夜空相通相融，一种宁静之下，一种厚重之中，亦实亦幻的世界在那一刹那飘入心田，若有若无的梦境在那一瞬间流入一个真实的时空。

相较于《FF8》的离愁别绪，《FF10》的凄美伤逝，我更为喜欢《FF9》的音乐，因为《FF9》的音乐显得更厚重，更宏大，我曾在无人的时候细品《FF9》的音乐。慢慢品味之间，我一下明白了那句话"音乐是流动的建筑，建筑是凝固的音乐"。听着《FF9》，一下子像转入了另一个时空，转入了文艺复兴时的欧洲，宏大却毫不做作，舒美却无矫饰，听着《FF9》仿佛用双手触摸着科隆大教堂厚重的青石，仿佛用双脚踏在巴黎圣母院歌特式的塔尖之上，仿佛展开双臂贴近佛罗伦萨大教堂的穹顶。幻想中，我呼吸着音乐，呼吸着建筑，更呼吸着艺术；幻想中，我接近着美，接近着梦境，更接近着天堂。而特别是《FF9》结局CG，当白鸟英美子那清柔圆润的嗓音唱出了那首《Melodies of life》，无论是歌词还是曲调都是那么完美"Alone for a while,I've been searching through the dark……"，华贵的水晶，庄严的皇冠，这一切人间至高的光荣与精彩就在一曲不经意，一曲淡然，一曲平和之间飘然逝去，周围的人雀跃欢腾的浮躁更映衬着歌曲的淡然，天空的蔚蓝，也映衬着那句歌词，像天外划过长空的鸟儿，那个场景，突然想起泰戈尔的

的音乐非常巧妙的混入了多种乐器，而表达的却不是人类复杂的心境，以及交汇的感情，这种音乐，旨在营造一种气氛，一种轻松的环境，创造了一个清新的世界，听着《FFCC》便似被拉入了一个纯洁秀丽的乡间，像阿尔卑斯脚下的绿色草地，像爱琴海岸边悠远的废墟，寂寥的沙滩。在那个世界冒险和旅行，没有独自上路的寂寞悲苦，只有清风拂过耳边，小溪淌于脚下；没有前途满布的荆棘与苦难，只有蓝天笼于世界，碧翠飘于彼岸。教堂的钟声，鸟儿的歌唱，孩子的嬉戏，还有海浪、星星，这些都是《FFCC》表达的，创造的。而《FFCC》的主题曲也是独具特色，先是低郁似来自远古的声音以及一种空灵的嗓音，似在一个古老的山洞中点燃小小的火把寻找着古老的文字，伴随着节奏的加快，视线的推移，那历史的印迹依然清晰，泛黄的字迹，细碎的沙土，这都符合了它的名字《水晶编年史》，与众不同的清新与明快，如乡间漫步的自在与悠扬，这都是一个再难寻觅的没有一丝污染与瑕疵的净土，也是《FF》的世外桃源。

音乐之于游戏决不是一种可无可有的点缀，而音乐之于《FF》则更是不可或缺的一部分，音乐是《FF》成功的要素之一，如果没有音乐的美，《FF》的美就不会在不同民族，不同文化背景的人群之中流传开来，我们之中，有人不懂日文，有人不懂英文，可是人类本性在于音乐的敏感，对于艺术的体会让我们又能品味《FF》之美。

想到《FF》的音乐，总想到世界的美好，无论是在虚幻，还是在现实，像达芬奇笔下的《蒙娜丽莎》，像《蒙娜丽莎》的微笑，若实若虚，淡淡挑起的嘴角，那一刻的笑容，那微妙的表情描绘在画上，可以真切地看到，却也难以捕捉，正是这种真切而又不真切让我们承认了她的美。《FF》的音乐也是这样，无论是否听着真切，这些不过是个虚无的幻想，只是你我心中的一个憧憬，一个神往，如水中倒影，美丽却也空虚。而飘于耳边，荡于心间的东西，才是我们可以捕捉的真切，跳跃的音符荡起月之海的阵阵涟漪，随着波纹，心境也泛了开去，泛起的是幻想，是那随着幻想的乐音，我倏地想起但丁的名句：俾德丽采仰望着天，我仰望着俾德丽采。虽然我在她的近旁，又在幸福的天边。

我也时刻仰望着伴随《FF》的美妙乐音。

——江苏　蒲俊舟

伴随着幻想的乐音，
留下的
是永远的经典！！



FINAL FANTASY XII

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

华美的乐章

狂喜 愉悦 欣慰 平淡 哀愁 悲伤 苦痛……音乐诠释你的人生

——游戏主题音乐——

音乐，这种在人一生中不可或缺的东西，在游戏当中也起到了和人生一样不可或缺的作用，对于一个好游戏来说，是少不了音乐的。有了音乐，游戏才有了生命，游戏中的好音乐能够使人坠入游戏中的浪漫爱情，有时则能够使人陷入危机恐怖的生化世界，这样的音乐使得游戏更有真实感，更能鼓动人心，更使我们融入游戏的剧情中，它就像一盏灯，指引我们从游戏开头一直走到结尾。

游戏它不能离开音乐，就像我们在现实生活中也离不开游戏一样，有了游戏我们才能活得更加丰富多彩，生活更加充实，游戏也是一样，没有了音乐，再好的游戏，它也是不完美的。比如《FF8》中堪称经典的片尾CG，假如把王菲那首感人肺腑《Eyes On Me》去掉或者换掉，你还会喜欢它吗？可能有些会说喜欢，那是你看了原作之后说的，你不觉得它缺少点什么东西吗？它还有现在那么感人吗？结果是肯定的，假如换掉这首歌，结果不一定会比现在好。

一个好的游戏是一个前提，而能够更好展示这个好前提的音乐，则是它的灵魂。好的游戏再配上好的音乐，才能让我们感到真正的享受。我们才能给这个游戏打上高分，并且期望着续作的到来。

综观所有游戏，好的游戏中的音乐也是相当优美打动人心的，当莉诺雅泪流满面的时候，王菲唱出了《Eyes On Me》，当我们玩生化时那恐怖的乐曲，使我们仿佛进入了游戏，让我们来到了一个虚拟的世界，让我们感受着主角的心情，主角们的爱恨情仇，在这种音乐的烘托下，使我们感觉我们就是游戏中的主角，我们仿佛翱游在美丽而凄凉的爱情中，跟着吉尔一起恐怖起来，有时让我悲，有时让我喜，这就是音乐。

好的音乐来自现实，而好的游戏则来自于其中的音乐。　兰州 邹桓

游戏机比女朋友好的几点理由

最近我和相处了近3年的女友分手了！心痛得像在滴血！因为我还深爱着她，而她却用一个苍白的理由拒绝了我……

不同的声音——伤感

我刚刚踏出校门不久，工作时间不长。虽然挣钱了，但是除了PS和GBA外我没有其它的主机。不是不想买，而是怕她不高兴。于是钱都花在了为我们俩“制造浪漫”上！今天，我后悔了！

认识游戏已经15年了，喜欢游戏也是15年，但是为了游戏的付出却远远少于这3年！我很心痛，觉得对不起我心爱的游戏！现在我才发现，游戏其实比女朋友好。理由暂且有以下几点，游戏可以有多种选择，不同的游戏可以带给我们不同的新鲜感受，而女朋友只有一个，她不会经常带给你新鲜，反而需要你去适应！游戏不会抱怨，只有我们会说游戏的不好，但是游戏还是不断带给我们惊喜，女朋友则不然，你敢抱怨一个试试？游戏会带给我们许多期待，期盼好游戏的发售是件愉快的事，而女朋友，你永远无法知道明天会发生什么，是喜还是忧？游戏永远不会离开你……除非你主动放弃！它永远不会伤害你！而女朋友呢？……

我现在心情很乱，只想到这些。也许是我太不幸，碰到了一个只会伤人心的女人！希望广大的玩家都能做到“爱情游戏双丰收”！而我……相信在度过了这段伤心的日子之后，会重新开始自己的人生旅程！下个月，我要买PS2……　山东 离秋

小沛：人生不如意，十之八九！相信“离秋”这个名字取自“离人心上秋”这句诗。爱情是人生的必经阶段，这其中必然充满了曲折坎坷。王子公主式的爱情只会发生在童话故事里。伤心是难免的，但是不要影响到你的生活，相信明天会更好是最重要的。游戏确有它不凡的魅力，也许最近多玩玩游戏可以减缓你内心悲伤的情绪。祝你早日重返到欢乐的玩家队伍当中！

——游戏的音乐魅力——

如果说“游戏性”是一部游戏的灵魂；“剧情”是一部游戏的主干；“人物设计”是一部游戏的亮点；“游戏效果”是一部游戏的卖点，那么“游戏音乐”则是一部游戏的幕后英雄。

我之所以封它为“幕后”英雄是因为它是背景音乐，音乐是没有办法呈现在画面上的（笑）。但这并不能说明它不重要。相反，游戏音乐在每款游戏中都是占有举足轻重的地位。就算追溯到最初的《俄罗斯方块》，也会有与游戏画面一样糟糕的音乐（笑）。可以说自TV GAME诞生那天起，游戏音乐就已经存在了。而她也和游戏的画面一样，不断地进化着，不断地发展着。

一提到游戏音乐，就不能不提《樱花大战》系列。相信这款游戏吸引人的地方不光是恋爱与战斗的完美结合，游戏中时而激情四射，时而安静柔和的动听音乐更是大家久久不能忘记此系列游戏的关键。游戏中的音乐引起空前的反响，于是现实中的“帝国华击团”孕育而生，并举行多次演出。一款游戏竟能有如此巨大的号召力、感染力，实在不能不让人佩服SEGA的伟大。

是金子总会发光，是烂铁总会生锈。《保镖》也许就是这样一个“烂铁”。作为一款游戏，《保镖》几乎丧失了可玩儿性。但游戏不好并非意味着这其中一无是处，游戏制作上每个细节的完善还是令人尊重的，其中最让人久久不能忘怀的就是其动听的主题曲，可以说是百听不厌。在人们渐渐淡忘了这款游戏的时候，却因为这首动听的歌曲而记起了它，看来游戏音乐的力量的确是举足轻重的。

游戏中的古怪音乐也不占少数。听听《鬼武者2》的主题曲吧。一个以厚重日本文化为基础的游戏竟然会选择一首摇滚歌曲作主打！尽管有唱功优秀的布袋寅泰卖命的演唱，配器和布景都非常现代的MV从制作质量上来说也是一流水平的，但是怎么看都不是一个和谐的搭配。其实歌曲是一块试金石，它能体现出一部作品想要表达出来的重要意境。就像《铁甲飞龙》，它的主题曲曲调非常古怪，但配合游戏古怪的世界观却是天衣无缝的，都是那么荒凉和颓废，听着音乐，能感觉到旷野的气息。所以虽然古怪，它却是比较成功的古怪。

各种各样以音乐为主题的游戏更是举不胜举。从跳舞机、吉他机……到《太鼓达人》、《大金刚手鼓》，每一作都会让喜爱音乐的玩家为之疯狂。也许是为了让玩家更好的体验音乐的美妙，KONAMI于2004年2月12日在PS2上推出了一款以游戏欣赏为主题的“游戏”——《网球王子》，该作以双DVD的容量收录了大量音乐。从这一点来看，音乐在游戏中的地位真的是越来越重要了（笑）。

现在的游戏音乐已经渐渐从“幕后”走向了台前，在日本，几乎每年都会举行若干场游戏音乐会。而最近，《最终幻想》主题音乐会在美国举行，这更为诸多游戏音乐制作人打了一支强心剂。想信日后的游戏音乐会让更多的玩家感动，让我们用心去聆听那些仿佛天籁般的声音吧！　辽宁 杨天宇

当超级马里奥的音乐再次响起，我们的脑海中会浮现出童年的欢乐。当魂斗罗的音乐响起，我们会重温当年的激动。当最终幻想的音乐回荡于耳畔，就是沉浸于悲凉的美妙感受！音乐是生命的一部分，游戏的音乐自然也是游戏生命的一部分。是它延续了游戏不变的经典！

电子游戏软件 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

有游戏来，就会有游戏走。所有的一切不过是在游戏的舞台上走一个过场而已。包括我们的人生啊。看看新的主机翘EET待发的样子，就像看到它们背后的那些大厂商们虎视眈眈地盯着我们钱包的样子其实一切只有一个目的而已—Money!

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
5月11日	X战警：传奇	X-Men：Legends	RPG	Activision
5月13日	SuperLite2000 桌上花札	SuperLite2000 テーブル花札	TAB	SUCCESS
5月20日	SIMPLE 2000系列 Vol.51 The战舰	SIMPLE 2000 Vol.51 The	SLG	D3 Publisher
	SIMPLE 2000系列 Vol.52 The地球群略群	SIMPLE 2000 Vol.52 The地球群略群	SLG	D3 Publisher
	咖喱屋CoCo壹番屋 咖喱好吃啊!	カレーハウスCoCo壹番屋 カレーがうまい!	SLG	ドラート
5月27日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	Banpresto
	★转生学园幻苍录	转生学园幻苍录	AVG	Asmik Ace
	★Princess Holiday	Princess Holiday	ACG	Alchemist
	吉野家	吉野家	SLG	SUCCESS
	北斗神拳 实战Pachislot必胜法	实战パチスロ必胜法 北斗の拳	ACT	Sammy
	北斗神拳 实战Pachislot必胜法（初回限定版）	实战パチスロ必胜法 北斗の拳（初回限定版）	ACT	Sammy
	电车Go!最终版	电车でGo!Final	SLG	TAITO
6月	樱坂消防队	樱坂消防队	AVT	IREM
6月3日	★信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
6月24日	J联盟职业球会的创造04	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! '04	SPG	SEGA
6月29日	蜘蛛人 2	Spider-Man 2	ACT	Activision
2004年春	转校生学园幻苍录	转生学园幻苍录	ADV	ASMIK-ACE
	幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE-ENIX
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
2004年内	东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	★合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウィリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
	★生化危机·爆发 档案2	BioHazard：Outbreak File2	AVG	CAPCOM
2004年未定	★王国之心II	キングダム ハーツII	RPG	SQUARE-ENIX
	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	F-ACT	SNK Playmore
	决战III（暂定）	决战III（暂题）	SLG	光荣
	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A-ADV	世嘉
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A-ADV	世嘉
	★樱花大战5～永别心上人～	さくら大战5 ～さらば愛しき人よ～	ADV	世嘉
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビィト：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传～复仇的誓言～	バットマン外传～复仇の誓い～	A-ADV	UBI SOFT
	闪灵二人组 里新宿最强最强战	GetBackers 夺还屋～里新宿最强バトル～	ACT	KONAMI

大陆行货 PS 2

发售日	中文名称	备注	类型	代理
4月底	★恶魔猎人2	爽快的杀戮感，全中文界面，谜题也难不住你!	ACT	晶合
	超级泡泡龙2	可爱的益智游戏，适合全家人一起娱乐。	PUZ	晶合

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
5月20日	托尼·霍克地下系列	トニー・ホークス アンダーグラウンド	STG	Microsoft
5月27日	天诛 三 回归之篇	天诛 参 回归ノ章	ACT	From Software
6月	全光谱战士	Full Spectrum Warrior	SHT	THQ
7月	★闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	SHT	ATARI
2004年发售	真梦生活在线	トゥルーファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
	★微软汽车拉力赛2	ラリースポーツチャレンジ2	RAC	Microsoft
	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under FireII	キングダムアンダーファイアII	ACT	Phantagram
发售未定	★SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	★代号杀手：契约	Hitman:Contracts	ACT	EIDOS
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
5月20日	永恒的阿卡迪亚 购得版	エターナルアルカディアレジェンド	RPG	SEGA
5月27日	★瓦里奥世界	ワリオワールド	ACT	任天堂
6月26日	★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年夏	家园	Homelan	SLG	ChunSoft
	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士：E世代	Virtua Fighter: Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
2004年冬	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft: Ghost	ACT	Blizzard
	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON
	★分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ACT	UBI Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
5月13日	★机动战士高达SEED	机动战士ガンダムSEED友と君と战场で	SLG	BANDAI
5月20日	★光明之魂II	シャイニング・ソウルII	RPG	SEGA
5月27日	茶茶丸Jr.传承记	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	JALECO
	Metoroid ZeroMission	メトロイド ゼロミッション	ACT	任天堂
6月17日	索尼克 ADVANCE 购得版	ソニック アドバンス	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE2 购得版	ソニック アドバンス2	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE3	ソニック アドバンス3	ACT	SEGA
6月24日	★勇者斗恶龙·主人公之特鲁内克大冒险	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコ大冒险	RPG	SQUARE · ENIX
6月26日	★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题）	ACT	Success
	★我们的太阳续集	续 ボクらの太阳	RPG	RPG
发售未定	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	★王国之心 记忆的锁链	Kingdom Hearts: Chains of Memories	RPG	SQUARE · ENIX

类 型 界 定

ACT	动作	S-RPG	策略角色扮演
FTG(F-ACT)	格斗	RAC(RCG)	赛车
AVG(ADV)	冒险	SPG(SPT)	体育
A-AVG	动作冒险	PUZ(PZG)	益智
SHT(STG)	射击	A-PUZ	动作益智
FPS	主视角射击	TAB(TBL)	桌面游戏
SLG	模拟(策略)	QIZ	智力
RPG	角色扮演	ETC	其他
A-RPG	动作角色扮演	MUG	音乐

就要到五月了，有好多游戏要出啊，不过都是要等到下半个月才会有中意的游戏出现。比如那个机器人大战MX。但是现在想起来心里就打颤，估计又会是无数的关卡，不知道猴年马月才能打通。每次玩到这些游戏总在想，做一个游戏好难啊。玩起来都这么费劲，不知道做的时候会是怎么样的辛苦。最近看了很多游戏的幕后制作花絮。真得很佩服那些制作人员，面对无数的数据、素材、模型等等，都要用心去做。看来我们也同样需要用心去做啊。

责编/竹取野

龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

从前有一个人，经常闷闷不乐，一个人在桌台前发呆。他曾经找过心理医生，但大夫却说没救，他曾经找人诉苦，但却无人愿意理睬。无奈之下，他拨通了一个电话，终于，终于找到了——龙哥。

活半仙

有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：一直以为自己天才的帅帅龙哥

人在江湖走，哪有不挨宰？

小弟是一贫民，但购机时却每每受JS巨宰，狂骗，身上“刀伤”无数，加之自幼心胸狭窄，回想起三年前的惨痛经历仍忿忿不平，日后与JS还要常来常往，仍免不了上当受骗……（相信经历相同者无数）所以龙哥可否教一套精神胜利法于我以备他日之用……拜谢，拜谢。

（牡丹江 枯草随风）



说到精神胜利法，鲁迅笔下的阿Q同志可是这方面的大宗师啊！其中最经典的一句大概就是“这年头，儿子打老子了”。我们可以将“打”字改成“宰”字，然后再根据被宰程度以及对该JS的仇恨值对“宰”的主语及谓语进行相应的替换即可(大笑)。当然最好还是尽量用知识武装自己，起码可以被少宰一点。

Q 1、我的GBA最近发出了“嗞嗞”的声音了，《电软》以前说这都是劣质变压器造成的，可我用的是正宗的北通版的啊，为什么？2、有人说GBA D版电池没电了可以更换，可我打开卡带后发现电池是焊在上面的，这是不是说明这盘带就已经“光荣”了？3、最终幻想7第一张碟克劳德和艾莉斯去救蒂法那一段，攻略上说要到XXX的屋前引发剧情，再到服装店取得服装，可我逛了十几圈了，就是不行，怎么办？

（河南焦作 张少华）

1、如果只是发出轻微的“嗞”声的话就请不要在意，没事的；2、D卡没电后换电池的情况只适用于记忆电池没有被焊住。发生这种情况虽然也可以用前几期热线中“七十五式·改”朋友介绍的利用SMS记忆棒的方法，不过就是太损电源开关和机子了；3、你先与宿屋右下角那个人谈话得到“蜜蜂馆会员卡”，接着往右进入蜜蜂馆在左上门前选两次第一项，就会在左侧见到酷似克拉特的灵体，之后克拉特会晕过去，清醒后与女子交谈可以得贴身内衣（汗——没办法，为了救MM，大帅哥克劳德只好牺牲“色相”男扮女装了：）。

Q 我非常喜欢这期介绍的CG制作介绍，希望继续下去，我准备不久以后买教材学习MAYA制作3DCG，希望多介绍一些。

（蚌埠 张路飞）

3DCG是一项很神奇的技术，想要把它做好并不是一件容易的事。在科普园地中刊登这次讲座是希望大家能学到一些有意思的东西，要真想从事这方面的工作的话是很不容易的。大家对这个讲座有什么看法和建议的话也可以和我联系。

Q X-BOX的LIVE套件（带梦幻之星1&2那种的），现在卖多少钱啊（最好是2004年4月份的真实价格）！LIVE套件内含有什么！龙哥那里有卖的吗？有的话告知我！我立刻汇款过来，帮忙买一个！还有个问题是上LIVE是不是要没改过机的XBOX啊！谢谢龙哥了！我最近就想购入！请尽快回复！

（四川成都 神圣の苏醒）

同捆“梦幻之星”1和2的套件另外还有语音对话用的耳机“Voice Communicator”以及12个月的基本服务费，价格大致在500元左右。不过现在市面上以同捆“MOTO GP2”的套件居多。另外龙哥热线是回答读者问题的，不卖这些东东-_-b。要用XB上网的话必须是没改过机才行。



Q 我最近在用GBA玩机器人大战D，但总觉得当敌人特别多的时候，好像游戏的速度特别慢，就连那个方框框移动起来都好慢，当敌人被我消灭的差不多时，速度又恢复正常了，这是我的机子的事情吗？感觉好像是机子的性能不够？

（甘肃兰州 无声落叶）

我玩机战D的时候没有碰到过这种情况，应该不是机子的事吧。毕竟虽然地图上有N多敌人，但在这种回合制的策略模拟游戏中除非轮到对它们进行处理，否则并不需要耗费多少资源的。估计是卡的问题，与机子性能无关。

Q 1、请告诉我E3展是每年的几月几日？今年呢？我是想知道有关DS的信息，您认为DS的价格会比GBASP贵吗？能兼容GBA游戏吗？它的出现会不会使GBASP“退休”？2、我听同学说电脑经过“改压缩”就可以玩PS、PS2、XBOX、NGC等主机的游戏，您可不可以告诉我这是不是真的？3、PS2有很多型号，PS2 50000型是日版还是别的版？不同型号的PS2在机能上有优劣之分吗？邮购PS2应注意什么？有没有能够通吃日、美两版游戏的？4、限定是什么意思？举个例子，限定版比普通版好吗？

（广西 ？？）

抱歉，因为找遍整个信封和正文也没发现你的大名，所以只好以？来代替了，还请见谅。1、今年的E3展将于5月12～14日在美国的加州洛杉矶国际会议中心举行。DS对GBA的兼容性以及价格目前尚未确定。2、“改压缩”？我只知道可以在PC上用模拟器模拟家用机上的游戏，而且PS2、GC和XB的模拟器目前都还非常不完善，缺乏实际使用价值。别的方法我还真没听说过；3、50000是带上网BB硬盘套件的日本专门版本，不同型号的PS2性能并没有大的区别，主机建议尽量不要邮购，不改的话不行……4、限定版多是为了纪念意义而推出的，性能上并没有区别。

Q 第一次给你写信，我是冒着生命危险在被窝里写的，我想问几个问题：1、我想买GBASP，又怕买到翻新机，听说《掌机迷》上有翻新机与新机区别的文章，请告诉我几本，不然我会把《掌机迷》全部买来的(明天的饭啊!)。2、现在神游机怎么样，还顺利不？

（?? 陈晨刚）

关于SP翻新机与新机区别的文章是刊登在第9期的《掌机迷》上，估计很难买到了；2、神游现在在我国的销售主要还是以南方为主，销量比较平稳，但是总体来讲仍然不佳，前不久神游公司进行的高层人事变动就是为了改善这一状况。

Q 1、请问龙哥如何用模拟器玩游戏ROM？现在最常用的GBA模拟器叫什么名字？2、我一直不明白GBA金手指上写的内置游戏密码和自动搜索主码是什么意思？玩游戏时如果想用金手指密码是不是一定要该金手指中含有

包打听 一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家都来POWER MAX!

■口袋妖怪·金、银版怎么才可以得到梦幻和雪拉比？火红、叶绿中怎样才可以得到梦幻船票？红宝石/蓝宝石版中在沙妖乐园中有一条车道，请问怎么走？ （广西 鬼树）

包回答

●《电软》2004年第10期包打听"猫爪"的取得方法：FFX-2的强力饰品"猫爪"其特性为装备角色濒死时攻击力9999。入手方法为拒绝幻光河护送任务，也就是说在LV1时不要去幻光河，LV2时把鸭子商人イーブリ赶入电梯即可获得，但FFX-2国际版中的"猫爪"获得方法又有所不同，必须到达圣贝贝奢地下迷宫40层才能获得，并带有减速与狂战士效果，真是可怜了玩国际版的菜鸟。 （浙江海宁 心太）

这个游戏的密码，可以自己输入密码吗？3、最后，我想提出一点质疑，《电软》有很多的增刊，为什么迄今为止不出一本《口袋妖怪》的增刊呢？《口袋妖怪》不论是动画方面还是在游戏方面，可都是世界闻名的！希望贵刊能够考虑考虑！

（江苏溧阳 刘晓晨）

1、现在GBA ROM最常用的模拟器就是VISUAL BOY ADVANCE，而且有中文版本。游戏ROM可以上网搜索，很容易就能找到。2、关于金手指的使用：每一个游戏都有一个相当于其自身标记的主码，你需要这个主码才能对相应的游戏进行修改。而具体物品或数值的修改就需要对应的金手指了。也就是说你要对一个游戏进行修改，需要先输入与其对应的主码，然后再输入具体的金手指码进行修改。3、不错的提议，"电软赚钱大法"又多了一项利器了（笑）

Q 我玩MD中文版游戏《梦幻模拟战2》怎么总是玩到第9关，敌方调军时就卡住了，是机子问题，还是卡带问题，还请龙哥明示。

（山东招远 华之林）

呵呵，梦幻模拟战2是当年MD上巨经典的策略模拟游戏，当年我可是穿了数十遍的干活！出现这种情况是因为中文版游戏本身的问题，我也曾经碰到过，你需要用选关秘技跳过此关：进入进度存储画面，将游标指到"continue"以外的地方，依次按左、右、start、c，即可。

Q 液晶屏坏了该如何配换？哪里能买到GBA的液晶屏？价位如何？那天无意中看到一款GBA游戏《纯情房东俏房客》，那是不是漫画《LOVE Hina》的改编的？我可是忠松健的忠实FANS啊！请问一下《纯》是恋爱养成还是格斗？对于漫画改编成的游戏我是再支持不过了，不知《EVA》有改成GBA游戏吗？或是其它的介绍给我好吗？ （新疆 刘晓）

1、如果是液晶显示屏本身坏了就得找游戏店BOSS从二手机上拆一个替换，差不多要一台机子的价钱，非常之贵；2、当然是改编自漫画啦，游戏以恋爱为主，这种题材怎么可能做成格斗的？只有景太郎被素子蹂躏的份了……改编自EVA的游戏就多了去了，不过可惜的是没有GBA版。"火影忍者"、"钢之炼金术士"和"网球王子"都有GBA版的游戏，可以玩玩。

Q 问一下龙哥，PS3不会是以在线游戏为主吧，如果真是这样的话，这对中国玩家来说PS2不是最后一台主机了吗，因为索尼肯定不会在中国推出PS3的，PS3上不知道单机游戏的发展前途如何？ （上海 小邪幻想）

虽然PS3和XB2都会大大加强网络游戏方面的功能，不过不同于XBOX2，PS3会把ONLINE GAME作为主机的一个卖点，但是绝对不会是主干！因为如果索尼把PS3做成一个以网络游戏为主的主机的话其销量在日本可能会下降的(大家都知道日本玩家对网络游戏并不怎么感冒)；所以，即使是PS3上还是会以单机游戏为主基调，但是网络游戏会是今后的主要发展方向。

Q **如何面对高考?**

在龙哥热线中，我对你回答问题的敬业表示尊敬，同样的，我也希望你能给我带来一点勇气和力量……这是我头一次给你们写信，以前我从未给其它杂志写过信，因为我只相信电软，我想把我的心事向你诉说。高一、高二时，我对自己充满信心，一直认为要考一个大学有何困难，但我渐渐发现我无法承受的事太多了，非常压抑，非常孤独，面对刚发下来的省制检试卷，我很想给自己一个嘴巴，再躲到房里大哭一场来渲泄我的失落，但是我相信游戏，相信高考之后一定可以全身心的投入其中，与阔别许久的"老友"叙叙旧，过一段属于自己的生活。我现在很茫然，很无助，高考在即，我该何去何从，希望龙哥给我个主意，帮帮我走出困境。

（福建寿宁 吴仕伟）

高考是很多人人生中的一件大事，虽然龙哥我对"考不上大学就没有前途"的说法很不以为然，不过既然你决心要考进大学那么就要好好努力！成绩一时的低迷并不很重要，关键在于能不能从中吸取教训和拥有良好的心态。当年我自己高考前一个半月时连专科线都还差了不少，被老妈一顿狠揍之后大彻大悟，发奋了一个月终于达成了自己的目标。我不能帮助你学习，也不能帮助你考试，但是请相信：龙哥和全国的其他读者朋友们会默默为你加油的，剩下的，就看你自己的啦！记住：我们阎关族是绝对不会轻言放弃的！等你的好消息！

Q 我是一名游戏爱好者兼音乐发烧友，但同时又是一名硬件菜鸟，最近我想买XBOX，但对其又不甚了解，请大侠帮帮忙。1、XBOX是否具有5.1声道输出？2、如果有，需要购买什么配件？3、PS2与XBOX相比哪种主机看DVD更好？

（广东佛山 莫琦）

1、支持；2、如果想完美享受到豪华的声音效果的话就需要购买专门的支持5.1声道的音箱，微软年初为XBOX专门推出了一款音箱，效果相当不错。3、用专门的DVD机看效果更好，你买主机难道是拿来当DVD使的？

↑对应杜比AC3、5.1立体音效、DDX立体音效、THX立体音效等，加上圆弧流线的外形设计，以及高达300瓦的大功率声音输出，的确威力够力哦！

Q 我一直都在打听哪里能买到NGC的金手指，我是个收藏狂，PS2的配件我样样齐全，可NGC就差这一件了，为了它我问遍了长春个个角落(就差问捡破烂的了)，我还让我哥在新西兰也问过，可人家那有PS2和XBOX，就是没有NGC，气死我了，我也让我弟在北京问了可没信了。所以我只能求你，以你那么大的声望，那么大的本事应该不成问题吧，我只想知道在哪里可以买到，邮购也行。

（吉林长春 王迪）

NGC上的金手指有AR系列、疾风之狼等等。由于国内GC玩家较少，对GC金手指的需求也非常少，所以一般游戏店是不会备货的。不过你可以去大一点的游戏店预定，应该在香港就能进到货。

Q 在勇5中，我看了电软说在某村子里找到了魔法钥匙和一张飞毯，出了村后我用了飞毯，但是没有效果，还是去不了天空之城。 （天津 夫子1010）

这个魔毯的使用是需要一定的面积的平地才行，出了城找一块比较开阔的平地再使用就可以了。

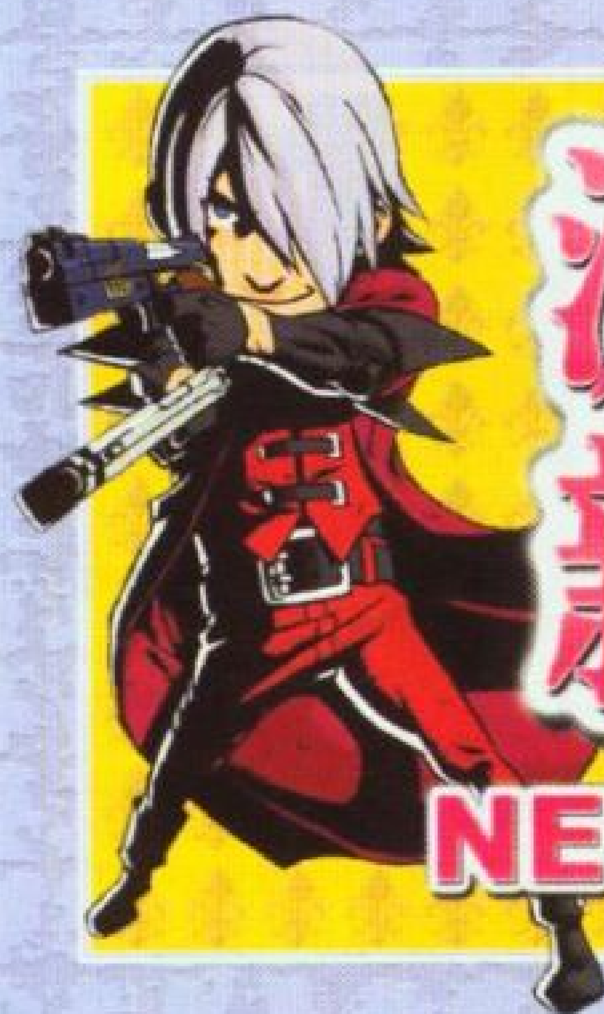
龙门阵 金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙

欢迎大家将游戏中的DIY小心得、小知识或是构想与灵感寄给"龙哥热线"，三教九流、五花八门，无所不包！

龙哥，闲来没事，小弟恶搞了一番，画了一张NDS的假想图，呵呵。20年前，老任做出了手柄的原型，开创了大拇指控制方向键的历史，20年后的今天，他为何就不能规定用左手中指控制方向键呢，对吧？

（山东潍坊 于新泉）

龙哥点评——把A、B和十字键放在后面这个设计的确颇有新意，不过感觉用起来可能会不大方便吧？



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

责编/北斗

守护英雄Advance

GBA	厂商：Treasure	发售日：2004年9月16日	
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——

“守护英雄”是1996年由Treasure制作、SEGA发行的SS上的著名2D动作游戏。

这次公布的GBA版“守护英雄”是GBA原创新作，游戏的故事发生在前作之后。本作同样保留了SS版“守护英雄”的特色，虽然GBA的2D处理能力不如SS来得强大，不过由于厂商在制作时活用了GBA的扩大缩小等图形处理能力，因此实际的画面效果并不输于当年的SS版哦！游戏支持多达4人同时连线游玩，和好朋友一起乱斗吧！



↓游戏的人设类似于卡通风格，简洁可爱！



↑每个角色都拥有华丽的招式，打击感颇为爽快！

战场·现代战争

PS2	厂商：EA	发售日：2004年年底	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

该作是战地系列游戏首次出现在家用游戏机上，而且可以同时24人在线进行战斗，并且可以在游戏中通过USB耳麦进行即时沟通。

游戏中，玩家可以从三个超级军事力量选择：美国、中国和新形成的中东联合军队。游戏会提供超过70种不同常规武器和先进的武器系统供玩家选择：包括热能制导导弹、激光控制炸弹等。此外还有30多种代步工具，包括坦克、直升机、和快速进攻车辆等，种类相当丰富。



←多人组队战斗的模式最近似乎相当流行。

福原爱的乒乓一直线(暂定)

PS2	厂商：SUCCESS	发售日：2004年8月24日	
	类型：SPG	价格：5040日元	其他：——

本作挟着日本天少乒乓球少女—福原爱的超人气，以及追求正统乒乓球和让真正的乒乓球迷们也能够认同的乒乓球游戏为目标所制作。

一般乒乓球中充满战略性的各种击球动作，例如：切球、抽球、杀球等，通过本作的“击球旋转系统”忠实地一一再现；此外，所有角色也都有着各自专有的必杀技存在，即所谓的LIMIT BREAK；游戏模式分别有“锦标赛”、“自由对战”和“击球拉力赛”三种。最后北斗要补充的一句就是：玩乒乓球，咱们中国人才是老大！





Call of Duty

N-GAGE	厂商：Activision	发售日：2004年冬	
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

N-Gage版的游戏故事背景与先前的PC版相同，都是以二次世界大战为背景。游戏中非常注重团队合作，充分模拟二次世界大战时同盟国士兵团队作战的经历。本作将利用N-Gage的蓝牙无线传输功能进行多人游戏模式，并利用手机GPRS网络进行网际的积分排名。

对于拥有3D绘图能力与无线传输能力的N-Gage来说，本作可以说是携带型游戏机平台首次的FPS制作尝试，其成果将影响后续如NDS或PSP等一样具备3D绘图能力与无线传输能力的新一代携带型游戏机平台的FPS游戏制作，结果让人颇为期待。

↓以真实历史作为背景。





↑手机上也有如此高的画质！

↓步步为营的展开进攻。



银河战士Prime2·回声

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2004年11月18日
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

“银河战士”是任天堂看家动作游戏大作之一，在FC、GBA和GC上都有登场。之前在GC上发售的“银河战士Prime”一改以往的2D横向卷轴，而采用第一人称视点进行战斗，在欧美地区大受好评。如今二代除了继承前作的游戏要素之外，还将加入四分割画面的多人游戏模式。

本作的发售日已经确定，并且预定将会于5月E3展展出，相信到时候一定会吸引众多欧美玩家，尤其是动作游戏高手的眼球吧！最后需要提醒大家一点的就是：国际著名华裔导演吴宇森已经准备将游戏改编成电影哦，非常让人期待啊！

超人气FPS大作再现GC!!





↑从上面我们可以看出，新作支持四人联机对战，期待值再度up！

绝对不能错过！

前作在欧美相当受欢迎，这次将如何进化呢？

兄弟连

XB	厂商：Ubisoft	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

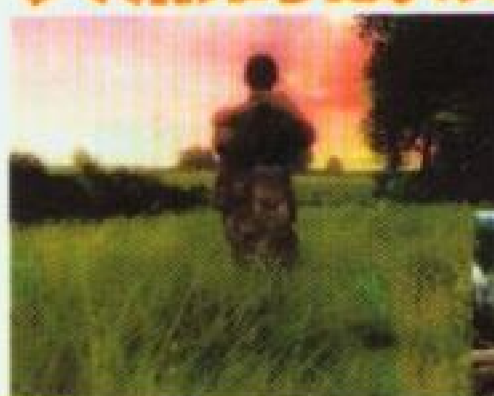
相信很多朋友都看过去年央视播放过的美国战争连续剧“兄弟连”吧？这部电视剧拍得相当经典，在包括我国在内的世界各地都相当受欢迎，我也是其饭斯之一。如今，育碧正式宣布代理加拿大Gearbox Software公司制作的这款XBOX版游戏，相信到时候一定又会掀起一轮新的“兄弟连”热潮！

有别于其它战争游戏为了讲究战争的战术运用而少了对人性友情的描绘，本作在剧情安排上特别着重在士兵面临战争生死挣扎时的恐惧、对战友的坚定信任、对战争本质的质疑…等，以战争游戏的方式表达对“反战”的祈求，与相信朋友、坚定情谊的信念，是款独具一格的游戏。所以在游戏任务安排上也会以士兵之间的短兵交锋为主，希望让玩家透过游戏的方式，体验二次大战最真实的残酷。

火热的战友情



←在轰炸机的掩护下对敌方发动猛烈的冲锋！



↑为了保护这美丽的景色不被敌人摧残，需要我们拿起武器勇敢战斗！



战斗——是为了保护和平

战士间的友情是最珍贵的

国际网球公开赛2

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年夏
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

喜欢网球吗？看过那些网球明星发出的一个个时速几百公里的ACE球吗？如今，你也有机会来网坛搏杀一番(北斗我对此类游戏其实是兴趣缺缺)。

游戏将提供国际正式比赛，比如温布尔登公开赛等。众多网球界的大名人都会在游戏中以真实面貌登场，包括小威廉姆斯、休伊特、费雷罗等著名网球明星。玩家还可以创建自己的角色在游戏中一显身手。

本作将支持4人同时对战，其中教学模式可以让新手和菜鸟们先熟悉一下网球的打法和基本游戏规则，而在锦标赛模式中玩家直接进入主要比赛；观看模式中玩家可以在一旁休息看看电脑之间的对战（还是这样轻松啊）。

众多网球明星以真实面貌登场！



↑狠狠的一记扣杀！网球是一项注重技巧和力量的运动，对选手耐力的要求也是相当之高。



←游戏中提供了多种模式供玩家选择。

用S球解决掉对方！

柯南·暗黑之斧

XB	厂商：TDK	发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

"柯南·暗黑之斧"是一款以阿诺主演的电影为背景的第三人称动作游戏，不过游戏中也包含了部分RPG与AVG冒险要素，让玩家能够体验本作丰富的故事内涵。

在这款游戏中，基本上是以章节为单位来展开故事的，而在每个章节之中又区分成好几个不同的关卡，让玩家能尽情享受冒险的乐趣。此外由于本作的RPG系统设定，所以玩家可以通过战斗等方式累积经验值，这样就能学会其他更具威力的攻击与特技招式。游戏中的敌人种类也是非常的丰富，除了动物系或不死系的敌人之外，还会有同样是人类的敌人登场。如果玩家觉得这样打还不过瘾，也可以用自创角色在竞技场模式中与敌人来一场血腥激烈的对战。

阿诺·史瓦辛格 智慧与力量并重



↑游戏中的关卡非常丰富，玩家需要在不同的舞台展开精彩的冒险！



不输给怪兽的惊人力量



URBZ：Sims in the City

PS2 XB	厂商：EA	发售日：2004年秋	
	类型：SLG	价格：未定	其他：—



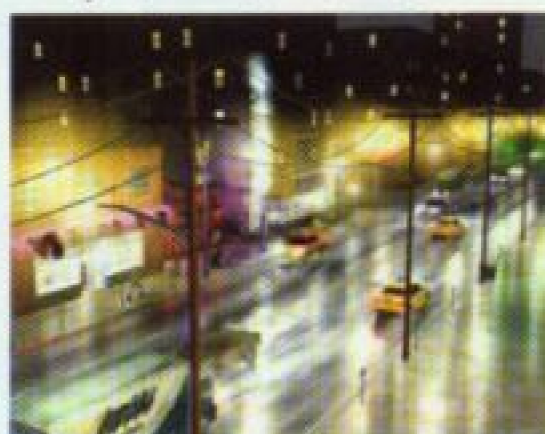
最新作的暂定名为“URBZ：Sims in the City”，本作是以追求名声为“人生”的主要目标的，听起来有点奇怪是吧？在游戏中，玩家可以自行创造市民喜欢的独特风格并建立自己的身份地位，成为城市中的 Urbz（要人）。

游戏中玩家可以带领仿真市民前往的工作地点有"寿司小吃店"、"赃车拆卸场"或"非法爆竹工厂"，并可挑战强势的老板。喜欢玩育成模拟类游戏的玩家绝对不要错过了本作！

“模拟人生”是著名游戏公司EA旗下的系列大作之一，因其真实地在游戏中模拟出了现实生活中的那种感觉而在欧美大受欢迎。如今最新作的情报也已经浮出水面，就让我们来先睹为快吧！

目标：享誉全城！





↑繁华的大都市夜景，其中又有多少人在和主角一样追逐名利？

Psi-Ops·意识之门的阴谋

PS2 XB	厂商：Midway	发售日：2004年6月17日	
	类型：ACT	价格：未定	其他：—

MIDWAY最近公布了一款新的动作游戏Psi-Ops·意识之门的阴谋。游戏主角名叫尼克，是一名经过各种训练的高级特工，并且拥有各种特殊能力。比如用意念举起重物、穿墙、发出火焰攻击敌人甚至是控制别人的意志和身体！游戏中尼克将要对付一个大型的恐怖组织，其中有敌人能够读取你的意识，我们该如何应对？把自己的记忆擦除掉不就行了嘛——听起来不可思议对吧？可是我们的主角就能够轻易做到！

从公布的这些情报来看这将是一款颇有意思的作品，此外制作公司还请到了著名歌手COLD（寇德）为其演唱主题曲，相信本作会给大家带来不少乐趣吧！

保护好自己的意识 用精神力展开攻击



↑游戏的场景图之一，房间里的物品都相当凌乱。

↓主角能力多种多样，有丰富的战术供你选择。



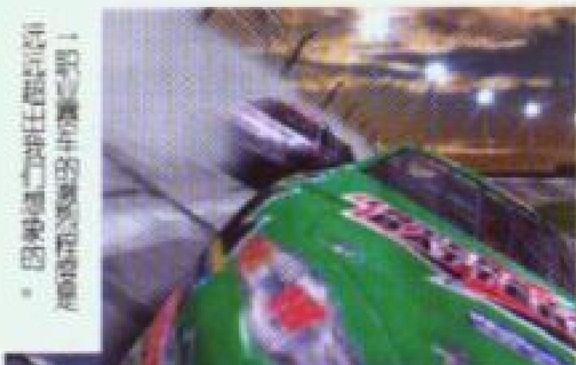
↑尼克正发出火焰灼烧身穿盔甲的武士（金属可是很好的热导体哦）。



NASCAR Thunder2005

PS2 XB	厂商：EA	发售日：2004年预定	
	类型：RAC	价格：未定	其他：—

自己的梦想，自己亲手来实现！



↑职业赛车的刺激程度远远超出我们想象的。

NASCAR，即全国赛车联合会（the national association for stock car auto racing）的简称。

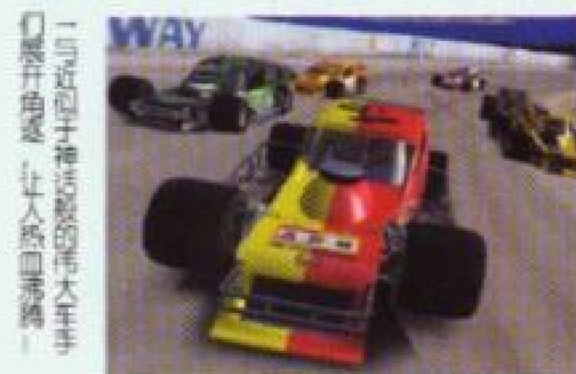
在游戏一开始你所扮演的角色并不是一个职业车手，需要通过不断地积累才能实现你参加职业比赛的梦想！游戏还将支持网络对战，你可以通过XBOXLIVE与世界各地的赛车高手们一决胜负！

分秒必争的白热化比赛





↑除了必须的细心谨慎，必要的时候就得靠胆量来决胜负！



↑与近似于神话般的伟大车手们展开角逐，让人热血沸腾！

风驰电掣般的速度

星球大战前传3

PS2 XB	厂商：LucasArts	发售日：2005年春	
	类型：ACT	价格：未定	其他：—

即将发售的星球大战三步曲DVD套装将会附赠游戏XBOX版的展示动画，除了XBOX，游戏也会发售PS2与PC版。

本作叙述的是Chancellor Palpatine（由Ian McDiarmid扮演）是怎样从仁慈的银河共和国首相变成银河帝国的独裁者，以及天行者Anakin为什么会屈从于黑暗力量，最终变成黑武士——就像我们在星球大战初代中看到的那样。



↑即使是卓越的天行者，还是应该尽量避免战斗。

永远的星球大战 永远的杰迪武士





↑原作中经典的交通工具都会在游戏中登场。



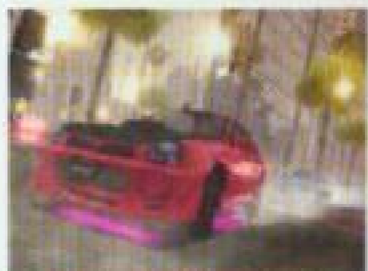
↑经典科幻大作“星球大战”就像“007”系列一样已经经过了数十载的风霜考验，续作一部比一部棒，而游戏版本也是当仁不让的再接再厉。

Juiced

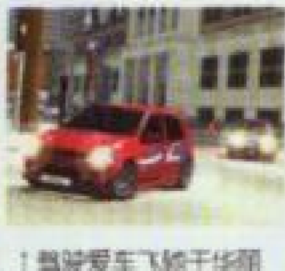
PS2 XB	厂商：Acclaim	发售日：2004年	
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

Juiced在英文中的意思就是醉酒，而这款游戏也正是这么一款标榜极速驾驶快感的疯狂飚车游戏！在游戏中我们可以尽情享受目无法纪的飚车快感，以酒精做催化剂痛痛快快地来一场飞车大赛吧！（可见北斗我果然是一个危险人物，这也就是为什么我到现在连自行车驾驶执照都还拿不到的原因之一了，呜呜呜）

游戏中一共收录了50多款包括丰田、本田、三菱、福特、标致等众多的世界级超豪华名车，让你在游戏中大呼过瘾！



畅快淋漓的飞车！



↑驾驶爱车飞驰于华丽的国际化大都市之中。

疯狂的飙车快感！



吉野家

PS2	厂商：SUCCESS	发售日：2004年5月27日	
	类型：SLG	价格：3990日元	其他：——

"民以食为天"，吃饭也是我的人生乐趣之一！大家在享受美食的同时有没有想过它们是如何做出来的呢？SUCCESS最近就制作了一款以日本著名牛肉盖饭连锁快餐厅"吉野家"为名的PS2同名游戏！

游戏是以"接客行动"与"接客胜负"两部分所构成。前者是以接待服务为主；而后者则是以制作出最完美盖饭为目标的游戏模式。如果能够制作出评价为"特上"、"至高"的盖饭的话，就会让顾客感动流涕。（星爷的黯然销魂饭？）就以"食神"作为目标努力吧！

其实，每个人都可以是食神……







↑"至高"——美食家们所追求的究极目标！

Full House Kiss

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年7月22日	
	类型：SLG	价格：7140日元	其他：——

玩家将扮演一名父母双亡且失去所有财产的高中女生铃原もぎ，为了寻找失踪的姐姐，而与一名高中男生签下契约，契约要求女主角进入超高级的贵族学校"私立祥庆学园"，与学校中最受欢迎的四名校园王子们一同生活，白天需假扮学校的老师，晚上则充当女管家。非常莫名其妙的故事设定，而且还是以帅哥为对象的恋爱游戏……女性玩家向吧？反正我是没这种嗜好。—_—b



←和普通的恋爱型游戏一样。

男性玩家止步
女玩家请过来



←各种风格的帅哥们。





↑周旋于帅哥堆之中——这种幸福感是我一辈子也体会不到的。

美国大学橄榄球联赛2005

PS2 XB	厂商：EA	发售日：2004年7月	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

除了NBA，在美国最受欢迎的运动就是橄榄球和棒球了。以运动和动作类题材的游戏最为擅长的EA自然不会漏过这么一次赚钱的好机会。

关于游戏的具体情报目前还不是很清楚，只知道游戏将以彼得斯堡的运动场作为主要比赛场地，而且每一个选手都将会有自己的特点和个性。今年最引人注目的明星皮特斯格拉德将为游戏代言。这款游戏引起了相当多美国青年的关注，只是不知在我国有多少人喜欢橄榄球呢？



人气超高的橄榄球联赛



↑橄榄球是一项追求力量与速度的运动！

电车GO·最终版

PS2	厂商：TAITO	发售日：2004年5月27日	
	类型：SLG	价格：7140日元	其他：——

"电车GO"系列是由TAITO推出的以模拟电车驾驶为内容的游戏。游戏的目标不是普通驾驶类的竞速或是改造，而是如何准确和按时地进站和行驶。在这次的最新作中增加了一个"欣赏模式"（Enjoy Mode），在该模式中可以使用各种道具来达成目标，让大家可以轻松地进行游戏。

目前已知在该模式中有如下几种效果的道具：速度加快、快速刹车、时间暂停、分数加倍以及回复急救箱等等。在游戏中一共有60多种列车登场，玩惯了赛车游戏的朋友可以试试本作，会别有一番风味哦！

电车 GO!GO!

↓利用道具帮助达成目标。





↑JR新干线也被完全收录。



合金弹头A

GBA	厂商：SNK Playmore	发售日：2004年7月22日	
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——

最近几期新作情报中介绍了"合金弹头"的好几款作品，SNK Playmore现在已经开始把它所有的名作都拿来量产化了……

这次GBA版的"合金弹头A"除了保留了系列作品的所有要素之外，还新增了"Metal Slug Card"系统。通过这个系统，玩家可以利用各种卡片改变游戏角色的状态，从而突破冒险过程中遇到的重重障碍。



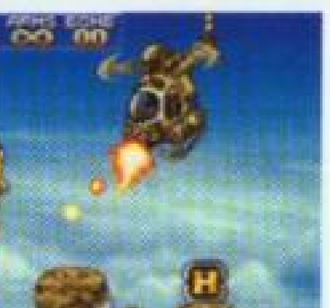
幽默搞笑



火爆刺激







↑系列惯有的风格一望便知。

卡片的使用也很重要！

Full Spectrum Warrior

XB	厂商：THQ	发售日：2004年6月8日	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

其实"Full Spectrum Warrior"这款游戏的初衷是设计用来为美国军方训练士兵的，直到后来才决定要移植到游戏主机上。由于本作基调是来源于美国军方，我们将会从中认识到什么才是真实的军事行动。

在游戏中，玩家需要同时操纵两支作战队伍进行战斗，必须妥善地进行掩护、攻击以达成任务。

游戏中不管是枪械的弹道射击、爆破、人物的重力、受伤时的各种生理反应等都会有非常逼真的运算，营造出逼真的战场气氛。并且游戏中的场景依照军事模拟训练来设计，具有真实战斗的临场感。本作还支持网络对战，能同时16人进行网络战斗，或是下载游戏新资料。

绝对逼真的军事战术模拟





↑以五人一队组成最佳战术单位。



↑作为巷战之主的游戏，相应的交通工具也会登场。

↑与敌人展开激烈巷战时一定要谨慎前进。

幽灵猎人

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年8月	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

NAMCO宣布其第三人称视点动作游戏"幽灵猎人"（Ghosthunter）北美版将于今年八月份发售。游戏讲述的是一个新上任的警察在初次的巡逻途中误入一所荒废已久的学校，并被困在其中的灵异研究所的故事。（北斗语：这位仁兄还真有够衰啊-_-b）

"我们一直在追求给玩家们带来更多新的感觉，而本作在这方面是当之无愧的。"看来游戏的开发人员对游戏很有信心啊。游戏中充满超自然意味的世界观、场景的黑暗以及四处弥漫着的恐怖气氛，甚至是各种小幽默都是本作的特点。

在充满怪物的地方进行搜索



↑新手警察就要独自面对这些恶心的怪物，同样是新手的北斗对其表示充分地同情。



↑难道——这种造型的敌人也都算是幽灵？？

黑暗中的敌人 向你伸出魔爪





美国职业棒球联盟·装载

PS2 XB	厂商：MIDWAY	发售日：2004年8月15日	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

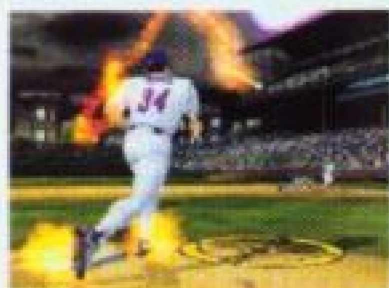
MIDWAY旗下著名的棒球游戏"美国职业棒球联盟"系列的最新作"装载"已经确认将于今年夏季登场。游戏将同时发售PS2和XBOX两个版本，并且都支持网络对战，不过PS2版的网络对战将只对应宽带。芝加哥小熊队的著名球星萨米·索萨将会出现在两个版本游戏的封面上。

与系列前作相比，本作最大的变化在于新增了一个"经营模式"。在该模式中你是作为一支职业棒球队的幕后管理者，发掘和拉拢棒球明星加入自己的队伍。尽管目前还不清楚具体会有多少现实中的明星登场，不过热衷于经营管理类游戏的爱好者们还是值得期待的。



↑职业棒球比赛，我国有这种东东吗？







棒球是应该这样投D 感觉果然不一样啊

后院摔跤2

PS2 XB	厂商：EIDOS	发售日：2004年秋	
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

EIDOS的暴力摔跤游戏"后院摔跤"（Backyard Wrestling）目前公布了最新作的有关情报。前作曾经由于过于血腥暴力而被定为18禁游戏——即使是专门请了美女做代言人也依然掩盖不了其中的暴力倾向。而从其发言人的语气看来，这次的最新作也不会有所收敛。

本作设定了一个角色养成系统，玩家还可以通过网络与世界各地的摔跤爱好者们进行激烈的角逐。游戏的音乐是典型的重金属风格，单机游戏中增加了"死亡模式"和"金腰带寻找模式"。本作只推荐给有暴力倾向的玩家（-_-b）。

支持网络对战！



↑人物造型也「朴素」得太过分了一点吧？



↑游戏中的地形因素对战斗影响甚大。

极度暴力的摔跤游戏



↑"空手人——电锯"？假了点吧？

↑怎么身后还有头大象？难道在动物园里也可以摔交？

幽灵力量·极限元素

PS2	厂商：IDEA FACTORY	发售日：2004年8月19日	
	类型：S·RPG	价格：7140日元	限定版：9240日元

最大1000对1000超大规模战斗！！

"幽灵力量"最初是于97年10月9日在PS上登陆的，之后以幻想世界"内巴兰德"为舞台，推出了一系列作品。本作作为系列的续作之一，其世界观不仅局限于本系列，而且也与近日在PS2上发售的"新天魔界"的世界观是统一的。

本作的故事发生在"幽灵力量"世界的前400年，以内巴兰德大陆上的一个小国"奥鲁塔德多"为舞台。历史上第一个击退魔族而建立的国家"拉法姆界国"开始入侵"奥鲁塔德多"，虽然只是一个小国，然而奥鲁塔德多的人们不甘屈服，誓死抗争，并向翼人族的"米鲁里亚"国发出了求救信号……





主人公　特纳迪·奥塔德多



小国"奥鲁塔德多"的年轻国王，本作的主人公。虽说是生于乱世，却没有战斗的经验，但是智谋方面却是不输于人的。只是对自己的矮个子很在意。



↑一旦听到别人叫他"矮子"，特纳迪马上就会陷入暴走状态。







"元素"的作用非常之多！

"元素"在和敌人战斗后就可以得到，和金钱以及经验值不同，它主要是用于作成武将和兵种，以及建筑和技术开发等。

在家用机上也能展现出让你呼吸不能的超激烈战争！

通过你的努力来改变命运

故事以章为单位进行，风格也发生了比较大的变动，将会有很多搞笑的情节穿插于剧情之间。

游戏分为"编成"和"战斗"两个部分。在编成部分主要进行武将和兵种的调配和发展内政，并要通过战斗力的加强来强化国家等级。

战斗部分则是在地图上进行，不仅有种种的会话剧情，还有建设设施等情节发生。

↑武将和兵种的育成对于一款战略模拟游戏来说至关重要。

极其壮观的战争场面！

战斗中最大可以展开1000人对1000人的战役，规模是相当大的。与其说这是战斗，不如说是战争。



泰莉亚·莱文斯堂



和特纳迪从小一起长大的宫廷魔法师，是大魔导师加雷那的孙女。据说是记载着加雷那所有魔法的谜之书"真魔之西利夏亚"的继承者。

阿多拉·阿维斯



"米鲁利亚"的飞翼将军。在保守派居多的国中，算是过激派。很受年轻翼人们的敬仰，对女性的话就会很温柔，而且是个很重义气的人。

多拉·温德轮格



负责"奥鲁塔德多"谍报工作的少女，记忆超级强，但对自己为什么要做这个工作的原因却完全想不起来。最喜欢和迪利亚一起喝红茶。

德雷克斯·温克拉



"拉法姆界国"的国王。在自己的兄长，上代国王多拉瑟姆被暗杀后登基。治国能力非常强，深受国民的爱戴。

幻侠乔伊2

PS2 GC

厂商：CAPCOM	发售日：2004年冬	
类型：ACT	价格：未定	监制：神谷英树

华丽热血的痛快进行曲！两大平台同步震撼登场！



女主角希尔维亚变身前后对比！

“幻侠乔伊”是CAPCOM为GC专门制作的一款经典动作游戏，游戏素质相当之高，可以说是现阶段动作游戏的颠峰作品！GC玩家们都以其主机上有这款游戏而自豪，而这款GC独占的大作也是众多PS2玩家们相当遗憾的一件事。不过，从最近CAOCOM官方公布的资料来看，“幻侠乔伊”的续作将会同时在GC和PS2两部主机上登场。







↑灵活运用丰富的VFX技巧对敌人展开畅快的打击！

以高难及爽快操作为卖点的最高动作游戏

在前作中被乔伊救出的女朋友希尔维亚此次也将会以女英雄的角色登场！而且从一开始就能从两者之间选择一个进行游戏！



←热带丛林是本作中新加入的场景之一。



→敌人也不是吃素的，游戏难度绝对不低！



→希尔维亚比较擅长远距离的攻击。

超越前作的新形态

游戏中新增了40种敌人，而且也会追加不少新的舞台，比如热带丛林、地底世界、古日本、大雪山甚至是外太空！同时，乔伊还会新增一种VFX技巧——“重放”，通过这项技巧可以提升三倍的攻击力！



↑之前的第一作就相当的棒，这次的续作到底会进化到何种地步呢？

2D与3D的完美结合

大神

PS2

厂商：CAPCOM	发售日：2005年	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

天照大神的化身是狼？

最近在CAPCOM新分公司Clover Studio成立的发表大会上，发表了其目前正在制作的特殊和式水墨画风格的“大神”。和目前市面上的大多数游戏不同，本作的游戏画面是以类似卡通着色法所构成的，游戏的整体风格宛如是在和纸上以水墨方式作画，给人的感觉非常的舒服和自然。这一点上和中国的水墨山水画应用在游戏中的感觉有异曲同工之妙。

水墨风格的新游戏风格

玩家在游戏中需要操作的主角是日本神话中的太阳神天照，在本作中天照化身为狼的外形，背负三神器之一的八咫镜，以打倒敌人、让世界重新恢复到生意盎然的彩色世界。

太阳神天照降临！

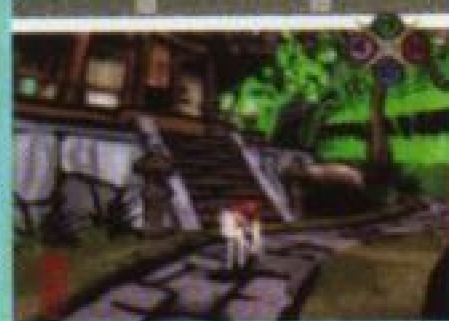


↑画面是很典型的日本风格。



↑在各地展开漫长的冒险。





↑从上图来看天照是站在一所寺庙的大门前面，发生什么事了吗？

为了让世界恢复生机勃勃的原貌



↑冒险过程中也会遇到各种各样的敌人，战斗方式会是怎样的呢？



背负三神器之一

从目前所公布的情报来看，本作中有不少的亮点和新的创意，应该会是一款让玩家们值得期待的游戏。期待着官方会有更多新情报的公布。



↑跳跃动作非常敏捷，不愧是“神狼”啊。

指环王·第三纪

PS2 XB	厂商：EA	发售日：2004年秋	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

与传说中的英雄们同心协力 打倒索隆！

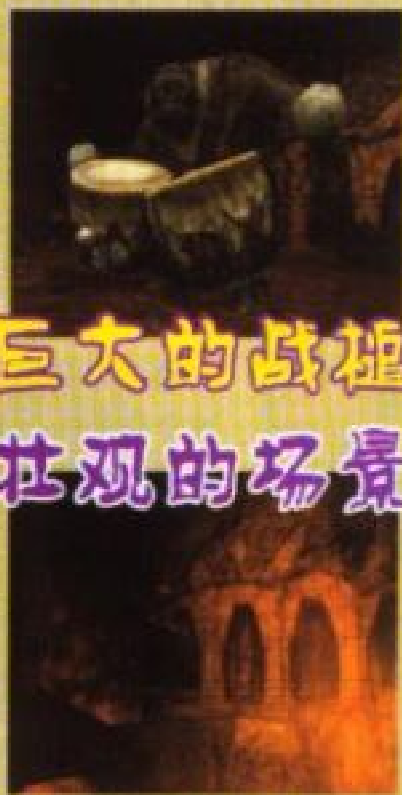
EA制作的指环王游戏版本素质可谓是相当之高，而且从1到3我们可以发现很明显的进化，全部都是百万大作！对于游戏公司而言，任何一个可以赚钱（何况是赚大钱）的机会都是绝对不容错过的，所以“指环王”游戏续作的推出绝对是理所当然之事了。

本作一改以往动作要素占主导地位的风格，而转变为一款角色扮演游戏，同时宣布游戏对应三大主机甚至包括GBA版。游戏中玩家将扮演一位全新的角色在中土展开奇幻冒险，同时将有机会与电影三步曲中耳熟能详的英雄们互相结识。

让人疯狂与着魔的指环王三步曲 我们决不仅仅满足于当一名观众

为了对抗魔王索隆，玩家需要尽可能多的结识同伴以增强己方的力量，为此将会在众多你熟悉或是不熟悉的地方冒险，像大家记忆应该很深刻的莫利亚矿坑、失落的都市以及赫姆的洞窟等都会在游戏中登场。


↑之前的第一作就相当的棒，这次的续作到底会进化到何种地步呢？



巨大的战植 壮观的场景

全机种制霸——有游戏机就能够玩到！

游戏的家用机版本是由EA自身的工作室Redwood Shores studio制作的。

斧头的对决





华丽的魔法

↑和电影中以及小说中一样，所有的重要角色都有其自身专有的强力技能。

魄力满点的BOSS



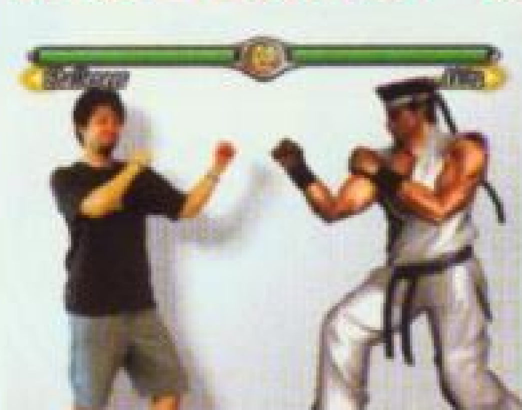
世嘉明星for EyeToy

PS2	厂商：SEGA	发售日：2004年内	
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

自从索尼的新型周边EYETOY发售以来一直广受玩家的好评。通过摄像头与游戏进行互动是一个很有意思的想法，而且越来越多的游戏公司都开始制作对应EYETOY的游戏了。

最近世嘉发表了对应PS2用EyeToy摄像头的新游戏“世嘉明星for EyeToy”。游戏由sonicteam负责开发。本作是以世嘉旗下著名游戏系列中的“索尼克”、“vr战士”及“桑巴的阿明哥”等作品为主题的EyeToy专用游戏。虽然具体的游戏方法目前尚未公布，不过已经公开了“VR战士”中的角色和通过EyeToy摄像头出现在画面上的玩家面对面的游戏画面。

和明星们来场“真刀真枪”的格斗







↑看见自己的影像出现在游戏中是不是非常兴奋？面对结城晶我们也绝不退缩！



↑本作将会在美国洛杉矶举办的E3展上登场。

Doom3

XB	厂商：ACTIVISION	发售日：2004年10月4日	
	类型：FPS	价格：未定	其他：——

“DOOM”（毁灭）是PC上FPS游戏的经典之一，如果说这种大作不登陆微软的XBOX话反而倒奇怪了。虽然北斗认为在家用机上玩FPS的感觉始终不那么顺手，不过这种大作是无论如何也要报道给大家的。

游戏中将会有一个双人合作模式，据游戏开发人员透露这个模式就像是单人模式的部分延伸。不过具体该模式是如何实现，比如是通过分割屏幕进行合作还是支持通过XBOX LIVE来进行多人线上游戏。虽然PC版已经发售，不过XBOX版应该会做不小的改动。

双人模式登场 不再单人作战



↑堪与CS齐名的FPS大作，不过DOOM系列的团队合作要素则少得多。





↑自身强大的变异敌人破坏力极强，必须小心应付！

↑相较于日式游戏，欧美厂商和玩家更加看重的是游戏的爽快感。

NOTE 记事 BOX

小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛

面对结城晶的铁拳，风林使出了龟仙流独门绝学——缩头大法！

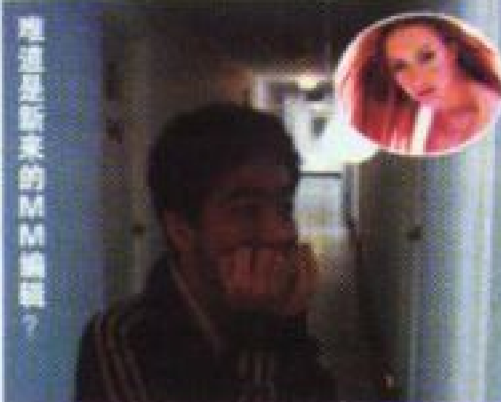


让我们一起分享编辑部里的故事

4月20日









4月21日

飞月：这两天忙得昏天黑地，每天不到月光普照绝对出不了办公室，所以晚饭往往就被延后了。偏偏雪人和AKIRA他们还老是在我正饿得要死的时候，当着我的面大块朵颐，可恶！

风林：因为不是一个人失去了感觉，所以当我有些迷茫的时候笑容也来得那么自得，早我一辈的人大概是绝对想象不到，我们这一代人居然会为了不知道怎么去品玩游戏而苦恼不已，在他们看来，这些人毫无疑问是脆弱的，是麻痹的。就像光盘背面一道道的划痕，你说不清楚上面到底累积了些什么，我们这一代，每个人都是一张光盘，只不过每个正面都有一个华丽或者庸俗的标签。

4月22日

飞月：早上小沛买报纸时获赠口哨一只，"童心未泯"她在编辑部吹个没完，结果整整一天我的脑中全都是《哨声响起》。中午看见一位阿姨，穿着背后画有花体可口可乐标志的衣服，飞月愣是看成了"Girl's Game Garden"，这也算是一种工作中毒症吧，汗……

PERFECT：大梦谁先觉？反正我不知！病榻春睡足，窗外日迟迟！胃疼了两天，虽说是休息，但也并不悠闲。不知这两天风林又胖了没有？飞月有没有买新动画片？小沛到底是决定买XBOX还是PS2?雪人有没有找到"雪嫂"？宇部的吉他练得怎么样了？大象的眼镜度数又加深了吗？龙哥有没有克服心理障碍开始玩《勇者斗恶龙》了……

小沛：最近买报纸总有礼品送！太棒了！目前我已经得到了一个水杯、一条毛巾和一支带着哨子的笔。看来从此我要养成看报纸的习惯了！（汗！）

4月23日

飞月：星川明人不仅仅是BH，还健忘。今天来编辑部的时候把他用来耍酷的墨镜顺手放在了我桌上，然后就这么忘记了。便宜我凭白捞到了一个好东西。他想要回去当然可以，不过，呵呵呵……

雪人：《星之卡比》的最新作真是不错，越来越佩服老任了。只可惜俺还是个光棍，没法拿它去讨好MM，55555！

北斗：不一会一吧？！当我爬上公交的一刹那竟然发现一向可以把人挤出汁的车厢里竟然这么空？而且——还有空位?!于是北斗闭上眼睛感谢上帝感谢观世音感谢如来佛祖，随即就被身后如潮的人群践踏而过……

4月24日

小沛：去了一趟西单，人多无聊！天热烦躁！回来后吃烧烤，太辣！晚上，想起今天白白浪费了宝贵的周末，失眠！

风林：听音乐？走进随意的一家音像店，我是无法分清楚哪个是正版哪个是盗版，自以为高尚到象征黄金时代的家伙，又怎能掏钱去买下不知真伪的包装呢，虽然盘片里面的东西是完全一样的。当正版自甘堕落于以低廉的价格和包装去与盗版火并的话，那我真的很为那些宣传自己唱片的明星们悲怜，因为他们的产品还不如盗版来的丰满与艺术，而讨论到让人觉得很跌份的价钱的时候，盗版会贵的让你觉得"她"才是在为明星服务。

雪人：最近恶补了一下《钢之炼金术师》，发现这个作品还真是不错，尤其是其中的那首俄罗斯歌曲，真是太棒了，狂听中！

4月25日

北斗："逆转裁判3"继续攻略中：一不小心指证错误，成步堂这个笨蛋竟然做出"凶手就是空气"这种歇斯底里的推论（到底谁才是笨蛋啊?），结果自然是被法官大人一顿狂骂-_-b。

风林：看电视？幸亏全国有上百家电视台在同时播出同一部电视剧，好让我知道了下面的情节应该如何发展，甚至可以早早连结尾都收下了。如果不是每个屏幕角落闪动的广告条，大概我会以为我家的电视机里只有一套节目而已，就这，他们每年还要向我收取一定的费用，我现在才明白，什么叫"有限"电视。

飞月：最近屡屡被信件划伤，手指上贴了N个创口贴，555——为什么我不是THE PAPER呢！？

宇部：早就听说北京植物园举办世界名花展览，能够欣赏到世界各地的奇花异草当然是件难得的机会，周日赏花也是一种陶冶性情的方式，没想到！下雨……

小沛：淅淅沥沥的小雨再次破坏了我周日出游的计划！想起昨天还有今天，我真的好想对主编说："再给我两天假期吧！"（主编：想什么呢？！没门！）

4月26日

小沛：听说大象对我这几期没让他上"记事BOX"表示不满，没辙，谁让他平时总是推三阻四！我小沛决定包括本期在内，暂时封杀大象登录"记事BOX"！直到他痛改前非，写几篇像样的再说。

风林：我想和阳光玩游戏！

电子游戏软件 NEXT 次回预告

来期发表

E3震撼

NDS/PSP硬碰更硬



本刊记者现场报道
参展游戏一网打尽
业内专家专业述评

特别 撼动你心灵的声音与文字，触及你的灵魂

音乐小说的天空

国内独家剖析 为玩家负责到底

PS2打假终结篇
PS2浑身上下一锅端



完全攻略

HITMAN 契约攻略

下期电软 特别不同



《电软》创刊十周年庆祝活动之出血大回馈

绝对有一套!!

买一送二大回馈：购合金装备索利德全金属雕像即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》



2送
买1

图片仅供参考,产品以实物为准

50元

即可拥有(总价值95.8元)的超值大回馈



- 合金装备索利德全金属雕像，定价:50元
- 三围:约10CM(高)x11CM(宽)x5CM(深)
- 表面高档电镀黑镍特种工艺
- 全合金材质精心打造，份量十足！
- 表情，造型都酷到极点！
- MGS迷必不可少的案头装饰精品！



- 机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品、生活用品、主题商品等……你见过的,没见过的,保证你嫉妒得抓狂！
- 精美特制机器猫百宝袋，可收纳手机、掌机、钱包、文具等，超可爱
- 176面全彩印刷，异形开本，定价:22元



- 经典大人气游戏动画樱花大战收藏纪念版
- 真正高品质双DVD，可切换中文字幕
- 花组圣诞公演，神崎瑾引退幕后，黎明之花，樱花大战历代预告片收藏……
- 樱大战迷你海报、折扇、人偶等收藏珍品
- 特制精美塑料盒，定价:23.8元

注❶ 邮购时请写明品种为“合金三合一” 注❷ 全部纸箱包装,免挂号费,免邮费 注❸ 特价商品,VIP会员不享受另外优惠。

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:64472177 邮资全免

直销启示 为方便读者购买，暂设北京、天津、太原三个直销点。自5月10日起这三地读者可直接联系购买，价格不变。

联系地址：北京朝阳区甜水园北里图书批发市场130号	北京春城书社	电话：010-65010344
联系地址：天津南开区长江道90号图书批发市场五区19-20号	天津新兴书店	电话：022-27694099
联系地址：太原市建设南路699号图书市场1211室	太原迎泽建兰书店	电话：0351-7041968

玩转掌机
没我不行



最流行掌机专门志

■**特稿** 收藏GAMEWATCH/GBA竞速游戏扫描■**攻略** 星之卡比 镜之大迷宫/洛克人ZERO 3/ZERO ONE SP/火影忍者忍者大结集2/探侦学园Q2/幻想水浒传 卡片传说/特鲁尼克大冒险2/世界传说 换装迷宫2

定价:10元 4月15日发售

独家赠品

我们的太阳奇宝徽章



超级马里奥卡通贴纸



ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-2505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第12期 总第135期